



Desarrollo de competencias tecnológicas en los estudiantes del curso 601 del Colegio La Amistad I.E.D. a través de la herramienta Paint para apoyar procesos de aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento.

Jesús Andrés Díaz Rosado

Código: 20221729316

Universidad Antonio Nariño

Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Tecnología e Informática.

Facultad de Educación

Riohacha, Colombia

2021

Desarrollo de competencias tecnológicas en los estudiantes del curso 601 del Colegio La Amistad I.E.D. a través de la herramienta Paint para apoyar procesos de aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento.

Jesús Andrés Díaz Rosado

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.

Contenido

	<u>Pág.</u>
Dedicatoria.....	17
Agradecimientos.....	XIX
Resumen.....	21
Abstract.....	22
Introducción	23
1. Antecedentes del problema	25
4. Objetivos.....	28
4.1 Objetivo General.....	28
4.2 Objetivos Específicos.....	28
5. Marco Teórico.....	29
5.1 Referente Legal.....	29
5.1.1 Ley 115 de 1994	29
5.1.2 Lineamientos curriculares	32
5.1.3 Propuesta del área de tecnología e informática del Colegio “La Amistad”	
I.E.D.	39
Nota: Plan de asignatura Colegio La Amistad 2021.....	45
5.2 Desarrollo biopsicosocial de los niños y niñas del Colegio “La Amistad” I.ED. del curso 601.....	45
5.3 Referente Pedagógico	48
5.3.1 El Aprendizaje significativo	48
5.3.2 La resolución de problemas	49
5.3.3 Aprendizaje cooperativo	50
5.3.4 Aprendizaje autónomo.....	50
5.4 Referente disciplinar	53
5.4.1 Microsoft Paint.....	53
5.4 Componentes necesarios para la intervención pedagógica.....	57

5.5.3	<i>Desempeños</i>	58
5.5.3.1	Guía.	59
5.5.3.2	Encuentro sincrónico.....	61
5.5.3.3	Encuentro presencial.....	62
5.5.3.4	Encuentro virtual.	63
6.	Hipótesis	68
7.	Variables de la Investigación	70
8.	Marco metodológico.....	71
8.1.	Tipo De Investigación.....	71
8.2.	Marco Contextual.....	71
8.3.	Marco Geoespacial	75
8.4	Población	77
8.4.	Muestra.....	78
9.	Técnicas e Instrumentos De Recolección De Datos.....	90
10.	Interpretación y análisis de datos.....	91
11.	Deducciones	105
12.	Plan De Acción	107
	UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO.....	108
	UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO.....	111
	UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO.....	115
	UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO.....	117
13.	Resultados.....	145
14.	Propuesta de seguimiento.....	147
15.	Conclusiones	153
	Anexos	157
	Anexo 1	157
	De Encuesta Para padres	157
	Anexo 2	160
	Encuesta institucional.....	160

Anexo 3	162
Evaluación.....	162
Anexo 4	163
Paint 163	
Anexo 5	163
Descripción de Paint en presencial.....	163
Anexo 6	164
Anexo 7	164
Anexo 8	165
De los colores	165
Referencias Bibliográficas	166

Tabla

Tabla 1	42
Tabla 2	45
Tabla 3	47
Tabla 4 Hipótesis	68
Tabla 5 <i>Variables: Causas y Consecuencias</i>	70

Figuras

Figuras 1	72
Figuras 2.	73
Figuras 3	73
Figuras 4.....	74
Figuras 5.....	75
Figuras 6.....	75
Figuras 7.....	76

Gráfico

Gráfico 1.	79
Gráfico 2	80
Gráficos 3	80
Gráfico 4	81
Gráfico 5	81
Gráfico 6	82
Gráfico 7.	82
Gráfico 8	83
Gráfico 9	85
Gráfico 10	85
Gráfico 11.	86
Gráfico 12.	86
Gráfico 13.	87
Gráfico 14.	88
Gráfico 15.	89
Gráfico 16.	91
Gráfico 17.	92
Gráfico 18.	92
Gráfico 19	93
Gráfico 20	93
Gráfico 21	94

Grafico 22.	94
Grafico 23. Diagnóstico de usa el lápiz	95
Grafico 24.	95
Grafico 25. Diagnóstico de usa las letras.....	95
Grafico 26.	96
Grafico 27.	96
Grafico 28.	97
Grafico 29.	97
Grafico 30.	98
Grafico 31.	98
Grafico 32.	99
Grafico 33.	99
Grafico 34.	99
Grafico 35.	100
Grafico 36.	100
Grafico 37.	101
Grafico 38.	101
Grafico 39.	102
Grafico 40.	103
Grafico 41	103
Grafico 42	104
Grafico 43	104

Dedicatoria

A Dios quien ha sido mi guía, fortaleza y su mano de fidelidad
y amor han estado conmigo hasta el día de hoy.

A mis padres

Consuelo Teresa Rosado Márquez, Andrés Segundo Díaz Castellano,

Elsa Mercedes Márquez Monteroquienes con su amor, paciencia
y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy un sueño más,
gracias por inculcar en mi el ejemplo de esfuerzo y valentía,
de no temer las adversidades porque Dios esta conmigo siempre.

A mis hermanas

Elsa Rosa Díaz Rosado, Miladys Yoleidis Díaz Rosado por su cariño

y a mi sobrina Deisa Díaz por su apoyo incondicional,
durante todo este proceso, por estar conmigo en todo momento gracias.

A toda mi familia

porque con sus oraciones, consejos
y palabras de aliento hicieron de mi una mejor persona
y de una u otra forma me acompañan en todos mis sueños y metas

Agradecimientos

Esta tesis se la dedico a mi Dios quién supo guiarme por el buen camino, darme Fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, Enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni Desfallecer en el intento.

Para mis padres por su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los Momentos difíciles, y por ayudarme con los recursos necesarios para estudiar. Me Han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi carácter, Mi empeño, mi perseverancia, mi coraje para conseguir mis objetivos.

A mis hermana que siempre está presente, acompañándome para poderme realizar tanto como persona y como profesional.

“La dicha de la vida consiste en tener siempre algo que hacer, alguien a quien amar y alguna cosa que esperar”. Thomas Chalmer

Resumen

El propósito de la presente investigación fue desarrollo de las competencias tecnológicas en los estudiantes del curso 601 del Colegio La Amistad I.E.D a través de la herramienta para apoyar procesos de aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento pero como objetivo fue determinar el efecto y el uso del programa pae en el desarrollo de las competencias este mes investigación fue realizada en un enfoque cualitativo tipo aplicado diseño experimental cuyos métodos fue la población de estudiantes se utilizó Esta técnica evaluativa como instrumento de medición a escala en la cual se observa el aprendizaje de los alumnos ya que con esto desarrollan y trabajan en diferentes situaciones complejas identificando dándole solución a los problemas y utilizar estratégicamente sus habilidades del pensamiento y razonamiento de que los estudiantes nos regulan un nivel del uso de del programa Paint cabe conceptualizar y generalizar ya que se está utilizando sus conocimientos en contexto para establecer una flexibilidad y manejo y comunicación sobre el uso de las herramientas tecnológicas en las diferentes áreas del conocimiento ya que nos brinda unas nuevas estrategias innovadoras para mejorar el aprendizaje en las diferentes áreas

Abstract

The purpose of this research was to develop technological competencies in students of the 601 course of school La Amistad I .E.D through the tool to support learning processes in different areas of knowledge, but the objective was to determine the effect and use of pae El program in the development of competencies this month the research was carried out in a qualitative approach type applied experimental design whose methods were the population of students. This evaluative technique was used as a scale measurement instrument in which the students' learning is learned, since with it they develop and work in different complex situations, identifying, solving problems and strategically using their thinking and reasoning skills. knowledge in context to establish flexibility and management and communication on the use of technological tools in the different areas of knowledge since it provides us with new innovative strategies to improve learning in different áreas.

Introducción

El presente proyecto de investigación desarrollado en el Colegio La Amistad I.E.D., de la ciudad de Bogotá D.C., tiene como objetivo elaborar una serie de estrategias didácticas, centradas en la herramienta Paint con los estudiantes del grado 601, para que esta sea utilizada en las diferentes áreas del conocimiento.

El tipo de investigación utilizada es de tipo cuantitativo, donde se cuantifica la recopilación y el análisis de datos, donde se desarrollan y emplean teorías e hipótesis relacionada con esta.

El cuerpo de este documento hace referencia en primera instancia, a un planteamiento, a un problema a investigar, basado en los antecedentes, proponiendo el objetivo general y los específicos, posteriormente se desarrolla el marco teórico, con sus diferentes referentes, a continuación, se menciona lo relacionado con la metodología utilizada y finalmente se llegaría los resultados y las recomendaciones.

También, brinda estrategias pedagógicas a los estudiantes, utilizando a favor la ilusión que tienen los niño y niñas frente al mundo, de tal forma que puedan expresar sus opiniones a través de la creatividad, que es esencial en esta etapa de la vida, se da la oportunidad que los padres ayuden en las actividades y se da la oportunidad de continuar compartiendo.

De igual manera se plantean hipótesis y variables, donde las primeras son conjeturas que permiten contrastar la realidad de los fenómenos desarrollados en la práctica, y la segunda son las características que se observan del objeto de estudio, expresándola en varias categorías.

Otro de los componentes del desarrollo de la sistematización es el marco metodológico, el cual describe detalladamente el proceso llevado a cabo en la institución educativa, conociéndola a partir de la observación institucional, caracterizando la población y la muestra, y ya con resultados de las intervenciones pedagógicas, se hace un análisis de estos, que se han recopilado a través de unos instrumentos de recolección de la información.

Además se plantea un plan de seguimiento que tiene por objeto dar continuidad al proceso iniciado con el docente en formación, y se de mejora a la situación encontrada.

Ya para finalizar se emiten unos juicios de valor, plasmados en las conclusiones y recomendaciones.

1. Antecedentes del problema

El Colegio La Amistad I.E.D. de la localidad de 8ª de Kennedy, con 1.185 estudiantes en la Sede A, jornada de la mañana, cuyo PEI tiene como slogan: “Desarrollo integral: Valores, Ciencia y Tecnología”, y en su objetivo dice “desarrollar competencias en el campo de la ciencia, la tecnología y las humanidades”, se puede ver su cumplimiento en el Plan de área de Tecnología e Informática, desde el nivel de preescolar, básica primaria, básica secundaria y media.

Es por lo anterior que para la planeación del plan de estudio del área de Tecnología e Informática, tienen en cuenta la Ley 115 de 1994, los lineamientos curriculares en la guía 30 Ser competente en Tecnología, donde esta establece cuatro componentes o ámbitos de desarrollo: Naturaleza y evaluación de la tecnología, Apropriación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología y Tecnología y sociedad, con sus respectivos desempeños relacionados con cada grado (MEN, 2008, pág. 14).

Teniendo en cuenta los propósitos institucionales, el desarrollo de está práctica tiene como antecedente, contribuir al desarrollo de las competencias tecnológicas en los estudiantes del curso 601, para apoyar procesos de aprendizaje en las diferentes áreas del conocimiento para colaborar en el desarrollo integral que habla el PEI.

2. Formulación del problema

¿Cómo fortalecer las competencias tecnológicas, implementando la herramienta Paint, para apoyar procesos de aprendizaje en diferentes áreas del conocimiento?

3. Justificación

La presente investigación estimula la experimentación, la creatividad, la expresión cognitiva, mediante el manejo del programa Paint, a través del desarrollo de las competencias tecnológicas, además se orienta en el manejo de las TIC, permitiendo a los estudiantes del curso 601 del Colegio La Amistad I.E.D., tener nuevas formas de apropiación del conocimiento, en las que se busca una elección adecuada de herramientas, así como en el diseño de actividades de aprendizaje, se promueva el trabajo en equipo, las discusiones grupales y las intervenciones oportunas del Docente. Con las intervenciones pedagógicas se pretende aprender a usar herramientas tecnológicas, en las diferentes áreas del conocimiento, donde use las formas geométricas, líneas, colores, copiar, pegar, cambiar el tamaño de la fuente, texto, lápiz, relleno de color, y otras que se puedan explorar en el programa Paint y su funcionamiento. Además, poder manejar apropiadamente las herramientas del programa Paint como facilitador de interpretación de la expresión artística y la uso en las diferentes áreas del conocimiento, al finalizar el conocimiento y manejo del programa Paint, el estudiante obtendrá el aprendizaje que utilizará en los recursos de expresión sensorial y rigurosa, para crear sus propias creaciones en las diferentes áreas y solucionando problema.

4. Objetivos

4.1 Objetivo General

Implementar estrategias didácticas que desarrollen competencias tecnológicas, a través de la herramienta Paint, logrando el apoyo de procesos de aprendizaje en las diferentes áreas de conocimiento.

4.2 Objetivos Específicos

Realizar un proceso de diagnóstico por medio de la observación para determinar el nivel de desarrollo de las competencias tecnológicas en la clase de Tecnología e Informática en el curso 601 del Colegio La Amistad I.E.D.

Diseñar e implementar estrategias para fortalecer el desarrollo de competencias tecnológicas en el curso 601 por medio de la herramienta Paint.

Conocer los referentes teóricos para poder implementar estrategias pedagógicas con el fin de fortalecer las competencias tecnológicas de Grado sexto.

Diseñar una propuesta de seguimiento para implementarse posteriormente en el curso 601 con el fin de desarrollar competencias tecnológicas.

5. Marco Teórico

5.1 Referente Legal

5.1.1 Ley 115 de 1994

Artículo 5o. Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

✓ La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

Artículo 20. Objetivos generales de la educación básica. Son objetivos generales de la educación básica:

c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana.

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:

✓ c) El desarrollo de las capacidades para el razonamiento lógico, mediante el dominio de los sistemas numéricos, geométricos, métricos, lógicos, analíticos, de conjuntos de operaciones y relaciones, así como para su utilización en la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, de la tecnología y los de la vida cotidiana.

✓ 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.

Artículo 32. Educación media técnica. La educación media técnica prepara a los estudiantes para el desempeño laboral en uno de los sectores de la producción y de los servicios, y para la continuación en la educación superior.

✓ Estará dirigida a la formación calificada en especialidades tales como: agropecuaria, comercio, finanzas, administración, ecología, medio ambiente, industria, informática, minería, salud, recreación, turismo, deporte y las demás que requiera el sector productivo y de servicios. Debe incorporar, en su formación teórica y práctica, lo más avanzado de la ciencia y de la técnica, para que el estudiante esté en capacidad de adaptarse a las nuevas tecnologías y al avance de la ciencia.

✓ Parágrafo. En desarrollo de lo dispuesto en el artículo 71 de la Constitución Política, la Nación y las entidades territoriales podrán otorgar estímulos a personas, sean éstas particulares o vinculadas al sector público, lo mismo que a instituciones estatales o del sector

privado que desarrollen actividades de investigación en la educación, la ciencia, la tecnología y la cultura.

✓ El Gobierno Nacional por intermedio del Ministerio de Educación Nacional y con la participación del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología y del Instituto Colombiano para el Desarrollo de la Ciencia y la Tecnología "Francisco José de Caldas", Colciencias, creará los estímulos y reglamentará los requisitos y las condiciones para acceder a ellos.

Artículo 202. Costos y tarifas en los establecimientos educativos privados. Para definir las tarifas de matrículas, pensiones y cobros periódicos originados en la prestación del servicio educativo, cada establecimiento educativo de carácter privado deberá llevar los registros contables necesarios para establecer los costos y determinar los cobros correspondientes

- ✓ d) Las tarifas permitirán utilizar las tecnologías y sistemas administrativos que garanticen la mejor calidad, continuidad y seguridad a sus usuarios.

Áreas obligatorias y fundamentales

1. Ciencias naturales y educación ambiental.
2. Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia.
3. Educación artística.
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.

5.1.2 Lineamientos curriculares

El MEN, con el fin de contribuir en la fundamentación y planeación de la áreas obligatorias y fundamentales, se dan orientaciones epistemológicas, pedagógicas y curriculares, desde los Lineamientos Curriculares, teniendo en cuenta definiciones propias de la tecnología e informática como:

5.1.2.1 Conceptos.

La tecnología busca solucionar los problemas de la vida cotidiana, ayudando a diseñar ambientes artificiales en donde el hombre va a encontrar soluciones, adecuadas y pertinentes (artefactos, productos, procesos y sistemas), con el fin de optimizar, aumentar la productividad, facilitar la realización de diferentes tareas, potencializar los procesos de aprendizaje, entre otros, o sea apropiando el uso de la tecnología.

5.1.2.1.1 Los artefactos.

Dado que los dispositivos, herramientas, aparatos, instrumentos y máquinas que desarrollan la acción humana. Se trata entonces, de productos fabricados que además son bien percibidos como bienes materiales por la sociedad.

5.1.2.1.2 Los procesos.

Teniendo en cuenta que son fases sucesivas de operaciones que aprueban la innovación de recursos y situaciones para lograr además los objetivos y poder desarrollar productos y servicios esperados.

Por eso en particular, los procesos tecnológicos contemplan decisiones, así mismo asociadas a complejas semejanzas entre los demás, propósitos, recursos y procedimientos para la elaboración de un producto o servicio.

Por lo tanto, se ven involucran en actividades de diseño, organización, logística, a través de una manufactura, mantenimiento, metrología, evaluación, eficacia y control.

Sin embargo en las mismas circunstancias los procesos pueden ilustrarse en áreas y grados de complejidad, se ve en los diversos campos como la confección de prendas de vestir y la industria petroquímica, entre otros.

5.1.2.1.3. Los sistemas.

En igual forma vemos que los sistemas son un Conjuntos o grupos de elementos ligados entre sí por entre las relaciones estructurales o funcionales que además están diseñadas para lograr colectivamente un objetivo.

Además, los sistemas tecnológicos se ven involucran componentes, procesos, relaciones, interacciones y flujos de energía e información, y se manifiestan mediante en diferentes contextos como se ve en la salud, el transporte, el hábitat, la comunicación, la industria y el comercio, entre otros.

Como vemos en la generación y comercialización de la energía eléctrica, las redes de transporte, las tecnologías de la información y la comunicación, el suministro de alimentos y las organizaciones, son además modelos de los sistemas tecnológicos.

5.1.2.1.4 La tecnología: múltiples relaciones y posibilidades.

La tecnología tiene múltiples relaciones y posibilidades, que definen el alcance, el sentido, guardando una estrecha relación con las competencias orientadas para la educación en tecnología, se formularon a partir de la comunicación que se da entre ésta y otros campos que mencionamos a continuación:

- Tecnología y técnica: Puesto que, en el mundo antiguo, la técnica llevaba el nombre de “techne”, por lo tanto, además no solo a la destreza para el hacer y el saber-hacer del obrero como manual, sino también al arte.

De esta manera el origen se rescata, atreves de las idea, la innovación de una técnica como el saber-hacer, que surge a través de una manera empírica o artesanal.

- Tecnología y ciencia: Como lo explica el Nacional Research Council, la ciencia y la tecnología se diferencian, la ciencia busca entender las cualidades del mundo natural y la tecnología busca satisfacer necesidades humanas.

En vista que, la tecnología y la ciencia están relacionadas, debido a que se afectan mutuamente y comparten procesos de construcción de conocimiento que tiene aspectos tecnológicos y científicos.

Ahora se puede decir que la búsqueda de respuestas en el mundo natural, induce al desarrollo de productos tecnológicos a través de la tecnología, innovación, invención y el descubrimiento a través de los tiempos.

La innovación: implica cambios para mejorar artefactos, procesos y sistemas existentes e incide de manera significativa en el desarrollo de productos y servicios. También cuando se toma la idea de una imagen y se lleva a la práctica para su uso, por parte de la sociedad, incluyendo prácticamente su comercialización. Son ejemplos de innovaciones que involucran nuevas tecnologías, la bombilla, los nuevos teléfonos o las aplicaciones diversas del láser.

La invención: se determina por un nuevo producto, sistema o proceso.

Y el descubrimiento: cuando se halla algo que no se conocía o estaba escondido.

- La tecnología y el diseño: Cabe resaltar que, a través del diseño, se busca solucionar problemas y satisfacer necesidades presentes o futuras con el fin de dar respuesta a las especificaciones deseadas.

Por lo tanto vemos que el diseño involucra un proceso de pensamiento relacionado con el adelanto, de una generación de reconocimiento de oportunidades, y la búsqueda de un planteamiento creativo de múltiples soluciones a través de una evaluación y su desarrollo.

- Tecnología e informática: La informática se refiere al conjunto de conocimientos tecnológicos que además hacen posible el acceso, la búsqueda de la información, además hace parte de un campo más amplio llamado Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

- Tecnología y ética: En cuanto a los desarrollos tecnológicos permiten avances y beneficios a la sociedad, pero se corre el peligro que se puedan dar manipulaciones de estos.

Debido a que el cuestionamiento ético sobre la tecnología conduce, generalmente, a altercados políticos modernos. Además, esto ha hecho de que algunos proyectos tecnológicos aportan beneficios a la sociedad.

Para los planes de estudios en la escuela los lineamientos curriculares “Ser competente en tecnología”, brinda herramientas para su desarrollo y aplicación, dando una estructura que cada IE adapte de acuerdo a su PEI.

5.1.2.2 Estructura general.

La estructura plantea el desarrollar las competencia tecnológicas, para que puedan ser utilizadas en las demás áreas del conocimiento, y en el diario vivir, a la institución le corresponde establecer los objetivos de aprendizaje esperados y establecer su didáctica o estrategias de enseñanza aprendizaje y la evaluación.

En primer lugar están los componentes, luego las competencias y los desempeños, que se adecuaran según el contexto y sus necesidades.

5.1.2.2.1 Componentes.

La educación en tecnología está organizada en cuatro componentes:

- Naturaleza y conocimiento de la tecnología
- Apropiación y uso de la tecnología
- Solución de problemas con tecnología
- Tecnología y sociedad

Estos componentes son iguales para todos los grados y su finalidad es muy particular:

Naturaleza y conocimiento de la tecnología. Valora el dominio básico que el estudiante debe tener de los conceptos fundamentales de la tecnología y el reconocimiento de su evolución a través de la historia y la cultura, comprendiendo qué es la tecnología e identificando

las relaciones de interdependencia que se dan entre ésta y las ciencias, la técnica y la cultura. Este componente incluye los saberes que se consideran fundamentales en cada conjunto de grados y posibilita el estudio de los hitos de la tecnología que han transformado la realidad cultural y social de la humanidad a través de la historia.

Apropiación y uso de la tecnología. Valora 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, potenciar los procesos de aprendizaje, entre otros.

Solución de problemas con tecnología. Valora el dominio que los estudiantes alcanzan en la adquisición y manejo de estrategias en y para la identificación, formulación y solución de problemas con tecnología, así como para la comunicación de sus ideas. Estrategias que van desde la detección de fallas y necesidades hasta llegar al diseño, y que evolucionan en complejidad a medida que se avanza en el conjunto de grados.

Tecnología y sociedad. Valora tres aspectos: 1). Las actitudes de los estudiantes hacia la tecnología, su sensibilización social y ambiental, curiosidad, cooperación y trabajo en equipo, apertura intelectual, búsqueda y manejo de la 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 procesos y el análisis de impactos (sociales, ambientales y culturales) las causas y consecuencias; y 3). La participación social que implica cuestiones de ética y

responsabilidad social, comunicación, interacción social, propuestas de soluciones y participación, entre otras.

5.1.3 Propuesta del área de tecnología e informática del Colegio “La Amistad” I.E.D.

A continuación, se dará a conocer como se implementa en área de tecnología e Informática:

El Colegio La Amistad I.E.D., siguiendo las directrices del Ministerio de Educación Nacional, contempla los fines y objetivos en la formación de la tecnología e informática y la incorpora como área común, obligatoria y fundamental, como se explicó anteriormente, explicado en el artículo 23 de la Ley General de Educación, también se propone nuevas concepciones subjetivas y comprensivas para la Tecnología e Informática, con el fin de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante la aplicación de recursos tecnológicos, teniendo en cuenta las características cognitivas de los estudiantes y sus procesos internos, para aplicar la tecnologías en los procesos de enseñanza aprendizaje individuales y colectivos, adaptados a las características cognitivas de los niños, niñas y jóvenes. (Plan de área de tecnología, 2019).

También el área de tecnología e informática, sigue los parámetros de la conferencia de Delors (1996), dónde planea ¿qué tipos de educación será necesario mañana y para qué tipo de sociedad?, estableciendo que la educación a lo largo de toda la vida, se basa en los cuatro pilares

de la educación: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser. (PEI, 2008).

Por lo anteriormente planteado, la institución educativa opta por el apoyar el desarrollo pedagógico y didáctico en el aprendizaje significativo, donde Ausubel plantea que el aprendizaje del estudiante depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por “estructura cognitiva”, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo el conocimiento así como su organización, esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar. Además los modelos pedagógicos presentados a continuación se articularán con el aprendizaje significativo, para converger como medicación pedagógica en el área de Tecnología e Informática, resolución de problemas, aprendizaje cooperativo y colaborativo, aprendizaje autónomo. (PEI, 2008)

Ya propiamente dicho en el área de Tecnología e Informática, es posible identificar la coexistencia de tres tipos de conocimiento: *cotidiano, científico-tecnológico y escolar*.

El conocimiento cotidiano, se va adquiriendo día a día mediante un proceso de interacción cultural con la sociedad y de interacción espontánea con el mundo. Esto permite desarrollar procesos de comprensión y adaptación permanentes con entorno.

Las interpretaciones cotidianas de los fenómenos y del mundo en general son persistentes, de fácil adaptación y presentan un alto poder explicativo.

El conocimiento científico-tecnológico, es aquel que producen los expertos de la ciencia y las ingenierías en la frontera de la Ciencia y la Tecnología.

Las ciencias y la tecnología son mucho más que conocimiento, se trata de verlas como actividades humanas, que además de conocimiento también incluyen otros elementos como los hechos, lenguajes, métodos, normas, valores e intereses, y que se desarrollan en contextos históricos y culturales particulares.

Ahora con respecto a lo didáctico el aprender Tecnología e Informática implica que el estudiante se apropie de ciertos lenguajes específicos de estos campos (matemática, las humanidades, la física, la biología, la química, el diseño, etc.).

En este sentido, los educandos deberían aprender el lenguaje de la ciencia para que lean crítica y activamente, desarrollando interés por la lectura sobre esa área. Así, usar el lenguaje de la ciencia es fundamental para el aprendizaje significativo de la misma y para garantizar una comunicación clara y eficaz.

Siguiendo las directrices anteriormente mencionadas, que se encuentran el PEI de la institución, el Plan de asignatura para grado sexto está planteado así:

Tabla 1

Plan de área de Tecnología e Informática grado sexto

ÁMBITO	COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS
Naturaleza y evolución de la tecnología	Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología, así como momentos de la historia que le han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades.	<ul style="list-style-type: none"> • Analizo y expongo razones por las cuales la evolución de técnicas, procesos, herramientas y materiales, han contribuido a mejorar la fabricación de artefactos y sistemas tecnológicos a lo largo de la historia. • Identifico y explico técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos (alimentación, servicios públicos, salud, transporte). • Reconozco en algunos artefactos, conceptos y principios científicos y técnicos que permitieron su creación. • Ilustro con ejemplos la relación que existe entre diferentes factores en los desarrollos tecnológicos (peso, costo, resistencia, material, etc.). • Identifico innovaciones e inventos trascendentales para la sociedad; los ubico y explico en su contexto histórico. • Explico con ejemplos el concepto de sistema e indico sus componentes y relaciones de causa efecto. • Describo el rol de la realimentación en el funcionamiento automático de algunos sistemas. • Doy ejemplos de transformación y utilización de fuentes
Apropiación y uso de la tecnología	Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura.	<ul style="list-style-type: none"> • Analizo y aplico las normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de algunos artefactos, productos y sistemas tecnológicos. • Analizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de

		<p>necesidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales (recolectar, seleccionar, organizar y procesar información). • Ejemplifico cómo en el uso de artefactos, procesos o sistemas tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan. • Utilizo herramientas y equipos de manera segura para construir modelos, maquetas y prototipos. • Utilizo apropiadamente instrumentos para medir diferentes magnitudes físicas.
<p>Solución de problemas con tecnología</p>	<p>Propongo estrategias para soluciones tecnológicas a problemas, en diferentes contextos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifico y formulo problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas. • Frente a una necesidad o problema, selecciono una alternativa tecnológica apropiada. Al hacerlo utilizo criterios adecuados como eficiencia, seguridad, consumo y costo. • Detecto fallas en artefactos, procesos y sistemas tecnológicos, siguiendo procedimientos de prueba y descarte, y propongo estrategias de solución. • Identifico la influencia de factores ambientales, sociales, culturales y económicos en la solución de problemas. • Adelanto procesos sencillos de innovación en mi entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos. • Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología. • Adapto soluciones tecnológicas a nuevos contextos y problemas. • Interpreto gráficos, bocetos y planos en diferentes actividades.

	<p>Relaciono la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizo representaciones gráficas tridimensionales de mis ideas y diseños. • Me intereso por las tradiciones y valores de mi comunidad y participo en la gestión de iniciativas en favor del medio ambiente, la salud y la cultura (como jornadas de recolección de materiales reciclables, vacunación, bazares, festivales, etc.). • Indago sobre las posibles acciones que puedo realizar para preservar el ambiente, de acuerdo con normas y regulaciones. • Analizo las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en productos y sistemas tecnológicos (por ejemplo, un basurero o una represa). • Identifico diversos recursos energéticos y evalúo su impacto sobre el medio ambiente, así como las posibilidades de desarrollo para las comunidades. • Evalúo los costos y beneficios antes de adquirir y utilizar artefactos y productos tecnológicos. • Participo en discusiones sobre el uso racional de algunos artefactos tecnológicos. • Reconozco y divulgo los derechos de las comunidades para acceder a bienes y servicios (como por ejemplo, los recursos energéticos e hídricos). • Asumo y promuevo comportamientos legales relacionados con el uso de los recursos tecnológicos.
--	---	---


Nota: Plan de asignatura Colegio La Amistad 2021

El plan de área de Tecnología e Informática en el grado sexto tiene en cuenta los intereses, necesidades y temática relevantes para los estudiantes construyan su aprendizaje desde los conocimientos previos, teóricos y prácticos, desarrollando las competencia tecnológicas con


el fin de ser aplicadas en cualquier área del conocimiento, como se evidencia en la siguiente tabla.

Tabla 2

Plan de asignatura trimestral



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN D.C.
COLEGIO "LA AMISTAD" IED
"DESARROLLO HUMANO INTEGRAL: VALORES, CIENCIA Y TECNOLOGÍA"
RESOLUCIONES DE APROBACIÓN N.º 1411 DEL 2 DE DICIEMBRE DE 1981 - JORNADA MAÑANA, 207 DEL 20 DE FEBRERO DE 1983
JORNADA TARDE Y NOCHE DEL 13 DE NOVIEMBRE DE 1984 - JORNADA NOCTURNA DIAS 11 Y 10 DE 1985



A-4 VIZ018

PLAN DE ASIGNATURA TRIMESTRAL

ASIGNATURA: Informática **GRADO/CICLO:** 601 – III **PERIODO:** III **DOCENTE:** Dina Eraso **FECHA:** del 16 de agosto al 29 de octubre

SEMANA/ FECHA	CONTENIDOS	DESEMPEÑOS
1	Generalidades de Paint	<ul style="list-style-type: none"> Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales. Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas.
2	Barras de herramientas	<ul style="list-style-type: none"> Reconozco en algunos artefactos, conceptos y principios científicos y técnicos que permitieron su creación. Adelanto procesos sencillos de innovación en mi entorno como solución a deficiencias detectadas en productos, procesos y sistemas tecnológicos.
3	Portapapeles (cortar, pegar y duplicar)	<ul style="list-style-type: none"> Ilustro con ejemplos la relación que existe entre diferentes factores en los desarrollos tecnológicos
4	Imagen (seleccionar, cambiar de tamaño y sesgar y girar)	<ul style="list-style-type: none"> Explico con ejemplos el concepto de sistema e indico sus componentes y relaciones de causa efecto.
5	Herramientas(lápiz, relleno de color, texto, borrador, selector de color y lupa)	<ul style="list-style-type: none"> Describo el rol de la realimentación en el funcionamiento automático de algunos sistemas.
6	Formas (contorno y rellenar)	<ul style="list-style-type: none"> Frente a una necesidad o problema, selecciono una alternativa tecnológica apropiada.
7	Colores (tamaño, color 1, color 2 y editar colores)	<ul style="list-style-type: none"> Ejemplifico cómo en el uso de artefactos, procesos o sistemas tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan
8	Editar con Paint 3D	<ul style="list-style-type: none"> Identifico y explico técnicas y conceptos de otras disciplinas que se han empleado para la generación y evolución de sistemas tecnológicos.
9	Composición	<ul style="list-style-type: none"> Análizo el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la solución de problemas y satisfacción de necesidades. Interpreto gráficos, bocetos y planos en diferentes actividades.
10	Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> Utilizo las tecnologías de la información y la comunicación, para apoyar mis procesos de aprendizaje y actividades personales. Reconozco y utilizo algunas formas de organización del trabajo para solucionar problemas con la ayuda de la tecnología.
11	Exposición del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> Identifico y formulo problemas propios del entorno que son susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas. Realizo representaciones gráficas tridimensionales de mis ideas y diseños.
12	Autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación	

Nota. Plan de asignatura del colegio la amistad

5.2 Desarrollo biopsicosocial de los niños y niñas del Colegio “La Amistad” I.E.D. del curso 601

Los cambios físicos, biológicos psicológicos, sociales y afectivos, transcurren en las diferentes etapas de la vida del ser humano.

Se puede decir que los estudiante de grado sexto están en el periodo entre los 10 y los 12 años, edad ideal, donde entran en la etapa de la adolescencia, esta es, de transición donde su acelerado crecimiento y cambios, se van superando y acomodando (OMS, s.f.).

Los niños y niñas de estas edades se enfrentan a cambios físicos notorios, en un periodo de tiempo muy corto, donde entran a dominar ese nuevo cuerpo, y además los impulsos internos, referidos a la maduración sexual, las representaciones y valoraciones externas o sea las relaciones sociales, que le dan nuevos roles en su contexto y por ende en la cultura (OMS, s.f.).

En cuanto al desarrollo del pensamiento y siguiendo la teoría cognitiva de Piaget, varia en cada persona, y parte importante y determinante es la familia y el contexto en el que se desarrolle, para esta edad y en los estudiantes de grado sexto, la etapa de desarrollo definida por el autor, son las operaciones concretas (de 7 a 12 años). El período de las operaciones concretas en el cual los niños los niños desarrollan sus esquemas operatorios, los cuales por naturaleza son reversibles, razonan sobre las transformaciones y no se dejan guiar por las apariencias perceptivas. Su pensamiento es reversible pero concreto, son capaces de clasificar, seriar y entienden la noción del número, son capaces de establecer relaciones cooperativas y de tomar en cuenta el punto de vista de los demás. Se comienza a construir una moral autónoma. Esta se considera una etapa de transición entre la acción directa y las estructuras lógicas más generales que aparecen en el estadio siguiente. (Piaget, 1983).

Siguiendo el estudio de los niños y niñas, ahora se verá el desarrollo social, según Erick Erickson, estos están en el estadio psicosocial, ; Laboriosidad vs inferioridad (Edad escolar – Lactancia: 5, 6 años a 11 y 13 años) e Identidad vs confusión de roles (Adolescencia: de 12 a 20 años), como se mencionó anteriormente, es la edad de los cambios abruptos, donde se quiere pertenecer a un grupo, y algunas veces por desafiar las reglas, se inclina y quieren adquirir los conocimientos científicos y tecnológicos, no obstante esto se logrará con el acompañamiento de la familia y el docente, estimulando la autonomía, la creatividad y responsabilidad en las diferentes actividades, fortaleciendo y adquiriendo un pensamiento crítico en la toma de decisiones e ir formando la personalidad (Erikson, 2005)

Tabla 3

Desarrollo biopsicosocial de los niños y niñas del grado 6°

GRADO	DESARROLLO FÍSICO Y MOTRIZ	COGNITIVO	SOCIAL Y AFECTIVO
Sexto	<ul style="list-style-type: none"> • Cambios biológicos • Crecimiento entre los niños y niñas • Madurez temprana • Mejorar su capacidad física 	<ul style="list-style-type: none"> • Manejan un mejor análisis para solucionar problemas • Cambios de pensamientos 	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Comienzan a tener un auto control • Comienzan hacer juicios • Autonomía • Rebeldía

Nota: Fuente propia.

5.3 Referente Pedagógico

5.3.1 El Aprendizaje significativo

El Colegio La Amistad I.E.D. en su modelo pedagógico opta por el Aprendizaje significativo, donde su principal premisa es la asociación, adquisición y acomodación de conocimientos previos, con los nuevos conocimientos.

Teniendo en cuenta lo anterior se puede decir que Ausubel plantea que el aprendizaje del estudiante depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por “estructura cognitiva”, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo el conocimiento, así como su organización.

Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

De acuerdo a David Paul Ausubel Aprendizaje significativo ocurre cuando la persona interactúa con su entorno y de esta manera construye sus representaciones personales tratando de dar sentido al mundo que perciben. Al proceso mediante el cual se construyen las representaciones personales significativas y que poseen sentido de un objeto, situación o representación de la realidad, se le conoce como aprendizaje.

El cual este autor proporciona dos dimensiones del objetivo de aprendizaje estas son :

- Contenido, lo que el aprendiz debe aprender (el contenido de su aprendizaje y de la enseñanza).
- Conducta, lo que el aprendiz debe hacer (la conducta a ser ejecutada).

De igual manera, otros tipos de aprendizajes contribuyen a la construcción integral del conocimiento y estos son:

5.3.2 La resolución de problemas

Se asume como un problema “auténtico” (opuesto al ejercicio) aquella “situación que en primera instancia no tiene solución aparente, la cual exige hacer uso de modelos apropiados por el individuo que le permite el reconocimiento de sus variables y diseño de una vía o camino de abordaje para crear una posible solución mediante la creación de explicaciones bien argumentadas”.

Cabe destacar que la resolución de problemas implica considerar aquellas situaciones que demandan reflexión, búsqueda, investigación y donde para responder hay que pensar en las soluciones y definir una estrategia de resolución que no conduce, precisamente, a una respuesta rápida e inmediata. La aparición del enfoque de resolución de problemas como preocupación didáctica surge como consecuencia de considerar el aprendizaje como una

construcción social que incluye conjeturas, pruebas y refutaciones con base en un proceso creativo y generativo. La enseñanza desde esta perspectiva pretende poner el acento en actividades que plantean situaciones problemáticas cuya resolución requiere analizar, descubrir, elaborar hipótesis, confrontar, reflexionar, argumentar y comunicar ideas.

Según Parra, un problema lo es en la medida en que el sujeto al que se le plantea (o que se plantea él mismo) dispone de los elementos para comprender la situación que el problema describe y no dispone de un sistema de respuestas totalmente constituido que le permita responder de manera inmediata

5.3.3 Aprendizaje cooperativo

Estrategia que permite a los estudiantes, reconocer la importancia del otro en su propio aprendizaje, en la medida en que le hace pensar en otras cosas que no había contemplado en un comienzo; comunicar sus ideas y respetar las del otro; construir y reconstruir modelos al interactuar con otros; argumentar y explicar sus ideas para que otros las comprendan y las critiquen y cambiar sus ideas sobre el conocimiento mismo y la manera de concebirlo.

5.3.4 Aprendizaje autónomo

Entendido como el conjunto de actividades que le permite a un estudiante aprender individualmente y a desarrollar la conciencia de cómo ocurre su proceso, de manera tal que le posibilita el desarrollo de habilidades y destrezas particulares para aprender a aprender y, de esta

manera, autorregular el ritmo, la velocidad y la profundidad con la que quiere o necesita aproximarse a un objeto de estudio en particular; todo esto se ha venido estudiando desde la perspectiva de la metacognición.

Es así como el aprendizaje autónomo es un proceso mediante el cual es el estudiante está orientado así mismo hacia su formación y además está en la disposición de poder resolver los aspectos concretos de su propio aprendizaje.

Este tipo de aprendizaje se espera que sea autónomo y que a su vez pueda trabajar en la construcción de su propio conocimiento a través de su proceso de aprendizaje.

Además, el estudiante tiene sus propias herramientas de aprendizaje de sus conocimientos en el cual puede a su vez desarrollar su capacidad de pensamiento, en la que pueda aprender de forma auto voluntaria, su aprendizaje autónomo.

- **Desarrollo de estrategias afectivo-motivaciones:** Estas estrategias se orientan a que el estudiante sea consciente de su capacidad y estilos de aprender, desarrolle autoconfianza en sus capacidades y habilidades, logre una motivación intrínseca hacia la tarea o actividad de aprendizaje que debe realizar y sepa superar dificultades. Estas estrategias fortalecen en el estudiante su voluntad, el “querer aprender” (Alonso y López; 1999), y que le ayudan a consolidar un modelo mental (ideal, creencias, convicciones) positivo sobre sí mismo y su capacidad para aprender (Ontoria, A et.al; 2000))

- **Desarrollo de estrategias de auto-planificación:** Relacionadas con diversos aspectos cuyo propósito último es lograr la formulación de un plan de estudio realista y efectivo. Este plan permite al estudiante conocer aspectos relacionados con la tarea y las condiciones en que debe ser realizada.

Identificar metas de aprendizaje propuestas, asumirlas o reorientarlas para que adquieran significación para el estudiante. Pueden ser metas individuales y cooperativas:

- Identificar condiciones físicas y ambientales para el estudio (tiempo que dispone, horarios de estudio, recursos o materiales con los que cuenta, variables ambientales).

- Analizar condiciones de la tarea: complejidad de las actividades, secuencia a seguir, tipo de actividad, condiciones esperadas como resultado.

- Seleccionar las estrategias más para abordar el estudio, en base al análisis de las condiciones antes señaladas y la meta propuesta. Estas se refieren a cómo enfrentar la lectura, el análisis e interpretación de información, manejo de las tecnologías de la información y comunicación (Tics), habilidades de comunicación en interacción para aprender colaborativo (Del maestro; 2003).

- **Desarrollo de estrategias de autorregulación:** Conduce a la aplicación de estrategias seleccionadas para el estudio y el aprendizaje, revisión continua de sus avances, o dificultades y éxitos en la tarea según la meta de aprendizaje; incluye la generación de alternativas

de solución y previsión de consecuencias, la toma de decisión oportuna de acciones a realizar o condiciones que cambiar para lograr su propósito.

- **Desarrollo de estrategias de autoevaluación:** Se orienta a la evaluación del estudiante, de la tarea o actividades realizadas y de las estrategias utilizadas. El estudiante compara información que va obteniendo y valora la efectividad de la planificación realizada y de la actuación en curso, por último evalúa el nivel del logro de la meta de aprendizaje, deriva las experiencias de la situación de aprendizaje que ha enfrentado y se proporciona refuerzo positiva ante la realización exitosa (Bornas. 1994).

5.4 Referente disciplinar

5.4.1 Microsoft Paint

Además Paint es una aplicación de Windows que se usa para dibujar, aplicar color y modificar imágenes.

Para poder ilustrar mejor puede usarse como un lienzo digital para realizar imágenes sencillas o para agregar texto y diseños a otras imágenes, la ventana de Paint presenta un área de trabajo y una serie de herramientas para dibujar, pintar. Y poder ilustrar nuestra creatividad.

Para Abrir Paint Selecciona Menú Inicio, Programas, Accesorios y finalmente Paint.

5.4.1.1 Portapapeles.

- ***La función copiar***

Además, nos permite copiar cualquier elemento de la pantalla y colocarlo temporalmente en el portapapeles.

- ***La función pegar***

De igual modo a continuación permite tomar cualquier sección del portapapeles y ubicar en otro lugar del mismo documento o en otro documento.

5.4.1.2 Imágenes.

- ***Selección Libre***

Esta opción que se encuentra en nuestra herramientas de Paint, tiene la finalidad de seleccionar de manera libre cualquier parte de nuestra imagen o dibujo para editarlo.

- ***Selección Rectangular***

Esta herramienta nos va a permitir seleccionar una parte del dibujo, pero de manera rectangular, para así editarlo como se desee.

- ***Seleccionar todo***

Además, vemos como observamos y seleccionamos toda parte seleccionada que se encuentre dentro de la hoja de Paint.

5.4.1.3 Herramientas – líneas.

- ***Lápiz***

Partiendo de que existe la posibilidad de escribir a mano alzada sobre el lienzo tecnológico en cuestión se segundos.

- ***Relleno de color***

Al mismo tiempo nos muestra la opción que sirve para rellenar cualquier lugar del tu dibujo con el color que desees utilizar.

- **Texto**

Además, Teniendo en cuenta que se quieres mostrar algún texto, en cualquier parte de la hoja de Paint herramienta.

- ***Borrador:***

En caso de que necesites modificar tu dibujo por algún error cometido o simplemente para mejorarlo, puedes usar esta herramienta tan particular.

- **Selector de color**

Más aun nos ayuda a seleccionar cualquier color aplicado al lienzo para así trabajar con el mismo tono posteriormente.

- **Lupa**

Así mismo es ideal para trabajar con mayor comodidad, gracias a que permite alejar o acercar.

- **Pinceles**

Además, Consiste en una herramienta que sirve para realizar trazos de líneas, con un pincel específico.

5.4.1.4 Formas.

- **Barra de formas**

Para simplificar se trata de un recuadro que ofrece las diferentes formas brindadas por Paint para anexar en las creaciones para poder ilustrarla. Así mismo ya sea rectángulos, círculos, flechas, líneas curvas y rectas, estrellas, rombos, etc.

- **Contorno**

De igual modo esta función nos permite utilizar, el programa de Paint y a la vez también nos ofrece la posibilidad de elegir cualquier tipo de contorno sin necesidad de pintar.

5.4.1.5 Colores.

- *Color 1*

Como se ha dicho esta opción permite seleccionar cuál es el color primordial con el que se quiere trabajar en Paint.

- ***Color 2***

A su vez se trata del color secundario a aplicar en el área de trabajo.

- ***Panel de colores***

Es una paleta de colores que, por naturaleza, proporciona los colores mas utilizados.

- ***Editar colores***

Se debe agregar que consiste en una opción de Paint con la cual posible hacer uso de colores y además poder combinar los diferentes tonos y exhibirlos en los dibujos o imágenes.

5.4 Componentes necesarios para la intervención pedagógica

5.5.1 Competencias

Dado que las competencias se refieren a un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, comprensiones y disposiciones cognitivas, meta-cognitivas, socio-afectivas y psicomotoras, que permite facilitar el desempeño flexible, eficaz en poder realizar actividad o de cierto tipo de tareas.

✓ Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada

✓ Tener la capacidad de resolver los problemas de manera que se pueda tomar las decisiones a través de sus habilidades

✓ Conocer y aplicar los elementos básicos de Paint

✓ Capacidad de poder trabajar de manera individual o en todo caso en grupo.

✓ Saber aplicar las herramientas de Paint en su práctica educativa dentro y fuera

✓ Conocer los usos de las herramientas de Paint en las diferentes áreas del conocimiento

5.5.3 Desempeños

Se ha dicho que además son señales o pistas que ayudan al maestro a poder valorar la competencia en sus estudiantes.

Es decir que contienen elementos, conocimientos, acciones, destrezas o actitudes deseables para alcanzar la competencia en niveles de desempeño que le permiten al maestro identificar el avance que un estudiante ha alcanzado en un tiempo determinado el recorrido educativo.

✓ Reconocer las funciones y características de la herramienta Paint

✓ Resuelve los problemas utilizando los conocimientos tecnológicos

✓ Identifica los diferentes funcionamientos de la herramienta Paint

✓ Reconoce la importancia que tiene el uso de los dispositivos

✓ Reconoce la herramienta Paint como un programa para hacer dibujos

✓ Manejar las diferentes acciones de la herramienta Paint

- ✓ Valora la utilidad del software de Paint en sus actividades
- ✓ Accede al programa de Paint de la manera adecuada
- ✓ Comprender la importancia que colorear en Paint

5.5.3 *Estrategias que se van ha utilizar*

5.5.3.1 Guía.

Según Panchí V. Virginia (1999), define la guía didáctica como un instrumento con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el proceso adecuado en el correcto uso de actividades de aprendizaje.

- **Característica de una guía didáctica**

- ✓ El objetivo principal es brindar la información acerca del contenido, con el programa de estudio para el cual fue elaborado.

- ✓ El propósito de Educar en las orientaciones en relación con la metodología y enfoque de cada asignatura.

- ✓ De igual manera me gustaría dejar que las instrucciones acerca de cómo lograr el desarrollo de las competencias, habilidad destrezas y aptitudes del educando son

- **Estructura didáctica de una guía**

- ✓ Presentación:

Hace referencia para iniciar el estudio en relación a grandes rasgos la metodología a seguir y abordar los contenidos

✓ Equipo Docente

De manera indispensable su trayectoria como docente y profesional, es aquella pertinente que los alumnos conozcan a sus profesores, así como sus funciones durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

✓ Introducción a la Asignatura

Además, la localización de cada disciplina, tiene como relación con otras asignaturas, con fines en el proceso para la formación académica, profesional y personal de cada estudiante

✓ Objetivos

Así mismo al llegar a las capacidades o competencias generales que se pretende los alumnos alcancen que permiten al participante identificar los requerimientos conceptuales, procedimentales básicos

✓ Requisitos Previos

Además, como es sabida las orientaciones a través de los conocimientos previos que se solicitan para una correcta comprensión y asimilación de los contenidos de las asignaturas

✓ Presentación de Contenidos

Este punto se puede destacar observando al alumno desde todos los puntos fundamentales correspondiente al tema, facilitando así su acceso a su proceso de aprendizaje.

✓ Actividades de Aprendizaje

Es oportunos además ser participante de las actividades en ejercicios de tipo individual o grupal que lo ayuden a relacionar la información que puedan favorecer mientras tanto el proceso de aprendizaje.

✓ Evaluación

Además, se constituyen a la realización de pruebas de evaluación previstas: pruebas presenciales, pruebas a distancia, autoevaluación, presentación de informes, ensayos, del proceso de enseñanza.

5.5.3.2 Encuentro sincrónico.

Los encuentros sincrónicos es una herramienta tecnológica que nos permite al docente y el estudiante de poder ser, útil con el fin de poder resolver, inquietudes y además fortalecer su proceso de aprendizaje.

- *Objetivos de un encuentro sincrónico*

- ✓ Ampliar los procesos pedagógicos
- ✓ Además, sirve para fortalecer sus conocimientos
- ✓ Promover una formación cognitiva mediante el uso de la tecnología

- *Características de un encuentro sincrónico*

Además, el encuentro sincrónico nos permite la posibilidad de poder tener un intercambio de información a través del uso del internet.

- ✓ *Simultaneidad*

Al mismo tiempo se realiza, mediante en tiempo real y el emisor se encuentra enfrente del equipo.

✓ ***Velocidad***

Así mismo se comparte de inmediato, sin importar que se esté llevando a cabo de forma audiovisual o a través de textos escritos, como en los chats.

✓ ***Flexibilidad***

Por lo tanto, nos Permite modificar opiniones y planes en tiempo real, gracias al debate y al intercambio de ideas.

5.5.3.3 Encuentro presencial.

Por lo cual el estudiante tiene la eventualidad, de interactuar física y directamente con el docente con el fin de poder despejar las dudas en su proceso de enseñanza - aprendizaje.

- **Objetivos de un encuentro presencial**

- ✓ Cumplir con un cronograma académico
- ✓ Contribuir con una optimización del proceso de enseñanza
- ✓ Brindar una metodología de calidad
- ✓ Flexibilidad en el aprendizaje

- **Características de un encuentro presencial**

Acerca de la misma forma desde el contenido educativo que haya una relación de transmisión de conocimientos adquiridos con el docente

- ✓ Además, Permite un refuerzo inmediato
- ✓ Es necesario recalcar que permite Métodos didácticos

- ✓ Igualmente Reconoce un aprendizaje colaborativo
- ✓ Observamos que la enseñanza se centra en el docente

5.5.3.4 Encuentro virtual.

Además de manera puntual el aula virtual es un espacio electrónico que favorece el intercambio de contenidos educativos y la interacción didáctica entre los miembros de una comunidad estudiantil en su proceso de aprendizaje

Objetivos de un encuentro virtual

- ✓ Favorece la optimización del proceso de enseñanza – aprendizaje a través de las herramientas tecnológicas
- ✓ Consiste en la optimización, comunicación, en los procesos académico pedagógico, entre los docentes y los estudiantes.
- ✓ Así mismo Generar un entorno de desarrollo y trabajo colaborativo entre todos los miembros educativos en el proceso enseñanza -aprendizaje.

Características de un encuentro virtual

Como ha dicho que implementar los métodos didácticos a través del uso de herramientas tecnológicas como apoyo al proceso de enseñanza – aprendizaje virtual

- ✓ Además, Ofrece flexibilidad de horarios

- ✓ Es necesario recalcar que permiten una mayor apropiación tecnológica de las herramientas tecnológicas
- ✓ Hay que mencionar Permite la participación en espacio digitales.

Diseño instruccional: Acerca del diseño instruccional es un proceso de planificación de resultados, selección de estrategias para la enseñanza-aprendizaje, atreves de las tecnologías e la implementación, identificación de medios educativos.

Más aun permite la medición del desempeño por otra parte este proceso ha sido manejado con todas las observación en la elaboración de cursos, módulos, unidades didácticas, metodología objetos de aprendizaje o cualquier otro recurso educativo para su uso en forma presencial o virtual

Además hay que destacar que la implementación dado que en los diversos modelos de diseño instruccional, entre los cuales resalta eficientemente el de análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación (ADDIE), considerado uno de los modelo genérico sobre sus fases son esenciales

Análisis

No cabe duda que al desarrollar cualquier contenido programático o estrategia de formación, se ajusta, se analizar la situación existente en cuanto antes a la educación, se observa que hay que tener en cuenta con una serie de situaciones o preguntas para comprender el entorno actual y en la formación en los proceso de enseñar para poder utilizar y al mismo tiempo implementar una metodología.

Diseño

Mientras tanto este plan de formación, en el cual en este punto se recopilan los aprendizajes de la fase preliminar y se utilizan teniendo en cuenta prácticas, las estrategias así como, métodos de entrega, estructura, duración, evaluación y retroalimentación en el proceso de formación.

Desarrollo

Hay que resaltar que en esta etapa hay que tener en cuenta la creación de los cursos con la etapa de diseño del contenido ya se ha resuelto así como lo que se necesita para agregar el nivel de detalle de las actividades que debe desarrollarse.

Implementación

Además una vez completado los cursos y que a su vez estén satisfechos de que están completamente probados, es hora de compartirlos con el alumno y a las decisiones que se tomen en la fase de diseño. Simultáneamente la mayoría de los cursos se cargan en una plataforma digital, cuánto tiempo se les da, aprobar las evaluaciones y recopilar comentarios.

Evaluación

De igual manera el objetivo primordial es proporcionar un procedimiento ordenado para crear un programa de formación de aprendizaje.

Permite establecer fortalezas y oportunidades, con el fin de establecer planes de mejora.

5.5.3.5 Creatividad.

Según Guilford “La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad (Guilford 1952).

Además la creatividad, es una habilidad que permite la facilidad de desarrollar habilidades, técnicas, en la cual esta requiere de una manera de pensar y actuar o hacer algo muy creativo, entonces debemos comprender que la creatividad tiene como principal contexto desarrollar su espacio cognitivo, afectivo y socio cultural, por lo cual a su vez podemos decir, que la creatividad necesita gran dedicación y esfuerzo.

La creatividad es la capacidad o habilidad del ser humano para inventar y a la vez poder crear cosas, que pueden ser objetos físicos, ideas, representaciones o simplemente fantasías.

Según Esquivias, la creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía (Esquivias 1997)

- **Características de la creatividad**

- ✓ **Fluidez**

Es la capacidad que poseen los niños y las niñas que tienen para poder recobrar los saberes previos.

Esta permite generar, más ideas, con relación de unas nuevas actividad, en el cual es estudiante da por hecho los sucesos de manera coherente.

✓ **Flexibilidad**

La flexibilidad amplia y enriquece la forma de aprender, teniendo en cuenta los modelos de aprendizaje y nuevas formas de crear, diseñar y construir.

Es cuando el niño y la niña posee la capacidad de poder transformar las ideas de una manera ingeniosa.

✓ **Originalidad**

Además así mismo se define a la idea de los procesos o productos, como algo único e ingenioso, con lo cual podemos resaltar las ideas de una forma creativa, de ver las cosas únicas y de poder concebir nuevas ideas.

Aun más, es la capacidad que se tiene cuando se conectan las ideas de los instrucciones anteriores, con las nuevas adquiridos.

6. Hipótesis

Para analizar el fenómeno observado y contrastarlo con la realidad, su veracidad o falsedad, se proponen unas afirmaciones o supuestos que se trabajarán en el transcurso de la práctica y esto son las hipótesis.

Es así como estas hipótesis están en relación con el objeto de estudio y un vínculo con las técnicas que se utilizan para ser probadas.

Tabla 4

Hipótesis

Supuestos	Alternativas
Los conocimientos previos no han sido suficientemente desarrollados para los estudiantes de grado 6° 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 5

Variables: Causas y Consecuencias

Causas	Consecuencias
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

Este proyecto de investigación es tipo cualitativo, que consiste en el método científico de observación para recopilar datos no numérico. Se suelen determinar o considerar técnicas cualitativas todas aquellas distintas al experimento. Es decir, entrevistas, encuestas, grupos de discusión o técnicas de observación y observación participante. (Goetz y LeCompte, 1988).

Así mismo, cómo objetivo metodológico del proyecto es descubrir las características del programa Paint, la cual enseña a su vez la creación de dibujos, sus formas, colores e igualmente muestra la realización de un diseño, a través de un bosquejo realizado por los estudiantes del Colegio La Amistad I.E.D.

8.2. Marco Contextual

El Colegio Distrital La Amistad I.E.D. se encuentra ubicado en la localidad de Kennedy, en la ciudad de Bogotá. El colegio está conformado por 3 sedes ubicadas en distintos barrios de la localidad octava, distribuidos en sedes A, B y C, ubicadas en el barrio

Kennedy Central, Llano Grande y Pinar del Río. La práctica fue realizada en la sede A, en donde se presta el servicio educativo desde el nivel de Pre escolar hasta la Media.

Figuras 1

El colegio La Amistad I.E.D.



Nota. Entrada principal Colegio La Amistad I.E.D., (google maps,2017).

El colegio en su planta física posee espacios suficientes y adecuados para el libre e integral desarrollo de los estudiantes, de manera que los espacios están habilitados para realizar actividades de diferentes áreas y posibilitando un mejor aprendizaje en los

estudiantes. (PEI, 2018)

En primera medida se encuentran los espacios de recreo y realización de actividades deportivas como tres canchas múltiples, área libre de descanso o plazoleta de reunión con la población educativa. (PEI, 2018)

Figuras 2.

Espacios recreativos Colegio La Amistad I.E.D



Nota: Espacio recreativo (Amistad, 2020).

Figuras 3

Área común del Colegio La Amistad I.E.D



Nota. Espacio recreativo (La Amistad, 2020).

Cuenta con una Biblioteca Escolar con más de 12.000 libros de todas las asignaturas, debidamente clasificados, equipado con todas las herramientas audiovisuales para su soporte como video beam, computador, amplificación de sonido y telón para la respectiva proyección, mobiliario acorde para los diferentes niveles de educación. (PEI, 2018)

Para el nivel de Educación Básica Secundaria y Media cuenta con un aula de informática con 54 equipos de cómputo de escritorio, con acceso a internet y en pleno funcionamiento. Para los niveles de Educación Preescolar y Básica Primaria se cuenta con un aula de sistemas con 24 equipos de cómputo con acceso a internet. (PEI, 2018)

Figuras 4

Aulas de informática y tecnología



Nota: Espacio Informático (La Amistad, 2020)

8.3. Marco Geoespacial

La investigación se está desarrollando dentro del ámbito geográfico del Colegio La Amistad I.E.D.

Figuras 5

Identificación del Colegio

Nombre Completo:	Colegio La Amistad IED
DANE:	11100111693
NIT:	860.532.576-3
Localidad:	8 – Kennedy
Barrio:	Kennedy
Ubicación:	Carrera 78 No. 35 – 30 Sur
Teléfonos:	2646605 – 2830278

Nota. Tomado PEI

El Colegio Distrital La Amistad IED cuenta con una Licencia de Funcionamiento y una Resolución de Integración que reúne a las tres sedes en una sola institución educativa. A continuación, se presenta la tabla que resume los datos de la institución. (PEI, 2018)

Figuras 6.

Identificación del Colegio La Amistad I.E.D.

Rectora:	María de Pilar Castillo Osorio					
Correo Electrónico:	coldiaamistad@redp.edu.co					
Licencia de Funcionamiento:	Resolución No. 2558 del 26 de agosto de 2.002					
Licencia de Integración Institucional	Res. No. 4299 del 31 de diciembre de 2.003: Sede A: La Amistad Sede B: Llano Grande Sede C: Pinar del Río					
Nombre Institución	Carácter	Jornadas	Niveles			
			Pre Escolar	Básica Primaria	Básica Secundaria	Media
Sede A: La Amistad	Mixto	Mañana Tarde Nocturna	2	7	66	25
Sede B: Llano Grande	Mixto	Mañana Tarde	2	10	0	0

Nombre Institución	Jornada Mañana	Jornada Tarde	Jornada Nocturna
Sede A: La Amistad	6:15 a 12:15	12:15 a 18:15	18:20/22:00
Sede B: Llano Grande	7:00 a 12:00	12:30 a 17:30	0
Sede C: Pinar del Río	7:00 a 12:00	12:30 a 17:30	0

Sede C: Pinar del Río	Mixto	Mañana Tarde	2	10	0	0
------------------------------	-------	-----------------	---	----	---	---

Nota: Tomado del PEI

Figuras 7

Ubicación del Colegio La Amistad I.E.D, toma aérea.



Nota. Vista aérea Colegio la Amistad, (google maps, 2020).

La localidad representa el 4,5% del área total de la ciudad, es la octava localidad en extensión total territorial con 3.861 hectáreas, y la segunda en extensión de área urbana; posee 316 Ha. (0,18%) de suelo de expansión. No posee suelo rural.

La localidad de Kennedy se ubica en el sector suroccidental de la ciudad y está demarcada de la siguiente manera: por el Oriente, limita con la Avenida Congreso Eucarístico (AV KR 68); por el Norte, con el Río Fucha y la CL 13; por el Sur, con la Autopista Sur, el Río Tunjuelito y la Avenida CL 40 Sur; por el Occidente, con Camino Osorio Bosa y el Municipio de Mosquera. La Localidad tiene una forma de cuadrado, cuyos puntos extremos son: al Noroccidente, la intersección del Río Fucha con el Río Bogotá; al Nororiente, la Avenida El Espectador con Cl 13; al Suroriente, el cruce de la Avenida 68 con Autopista Sur; y al Suroccidente, el Río Tunjuelito y parte de la Avenida Ciudad de Cali. Por su posición geográfica, la localidad es considerada como una localidad periférica, de conexión entre las localidades de Bogotá y el sur occidente de Cundinamarca. Limita por el norte con la localidad de Fontibón y el municipio de Mosquera, al sur con las localidades de Bosa, Ciudad Bolívar y Tunjuelito; al oriente con la localidad de Puente Aranda y al occidente con la localidad de Bosa.

8.4 Población

En el Colegio Las Amistad I.E.D. se prioriza al alumno como el eje fundamental de la actividad pedagógica, este enfoque permite que el aprendizaje sea un proceso continuo y progresivo que se va dando a medida que se avanza de grados de escolaridad, dándole un contexto a lo aprendido y a lo aplicado. (PEI, 2018)

La población estudiantil de la Sede A, donde fue realizada la práctica docente

cuenta con un total de 1.370 estudiantes en la jornada, las familias que componen la comunidad educativa se encuentran domiciliadas en su mayoría en los estratos 1, 2, 3 y otras pocas en 4. (PEI, 2018)

Se sabe que un número de padres de familia tiene un empleo fijo, otros son independientes, amas de casa o comerciantes; toda la población tiene una marcada tendencia general y es la no posesión de vivienda propia, aunque el acceso a servicios públicos generales, como el agua potable, luz y gas, se da en la mayoría de las familias de la comunidad educativa. (PEI, 2018)

Una característica importante en la comunidad educativa, es la carencia de recursos económicos, que lejos de ser una debilidad, se convierte en una fortaleza que muestra la entereza de los padres, por lograr que el proceso académico de los alumnos se complete y de la mejor forma. Este es el motor fundamental para que se oferten cuatro énfasis en la Educación Media Fortalecida (PEI, 2018):

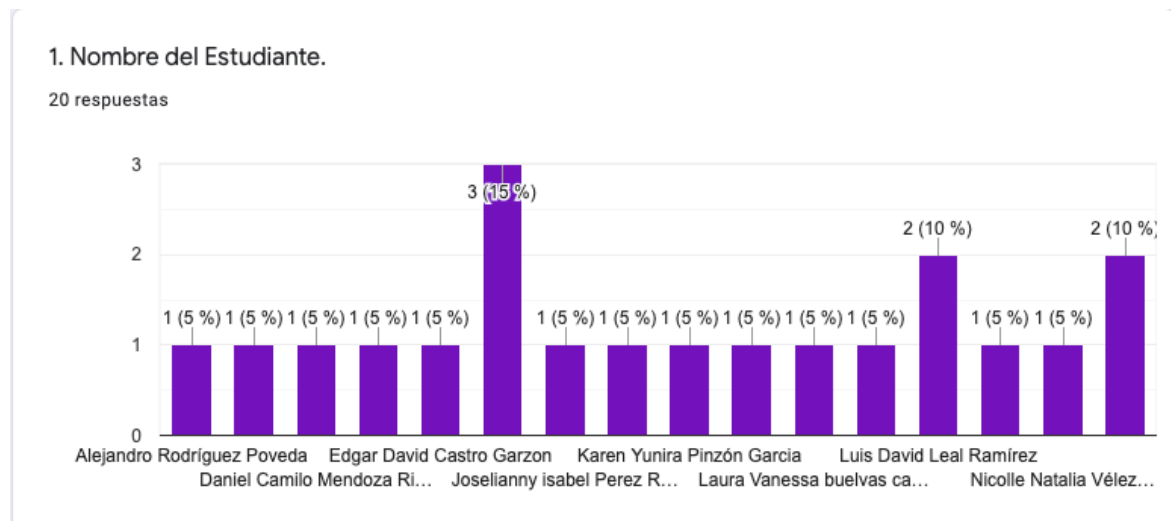
- Educación en tecnología.
- Biotecnología.
- Guía turístico local.
- Aprendiendo a través del arte.

8.4. Muestra

Para la caracterización de la muestra en primera instancia se realizó una encuesta (Anexo 1), de los 38 estudiantes que son el total, la respondieron 20, que son el 52,6%, cantidad valida para dar la generalidad de esta.

Gráfico 1.

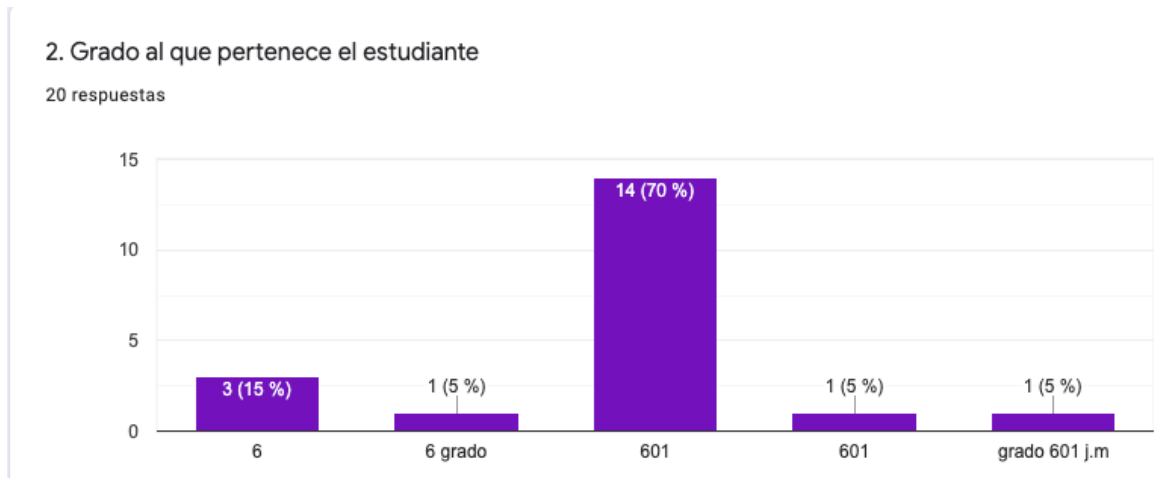
Primera pregunta



Nota. Los padres de familia y/o acudientes identificaron y dieron el nombre de estudiantes.

Gráfico 2

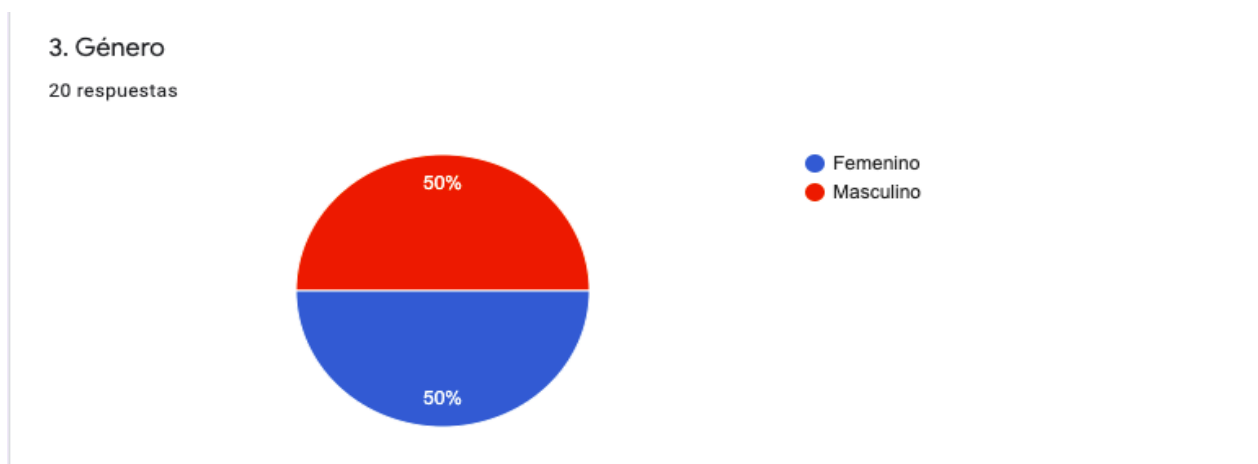
Segunda pregunta



Nota. En esta pregunta el 20% sabe que esta en grado 6°, pero no identifica el curso y el 80% sabe que el estudiante esta el curso 601.

Gráficos 3

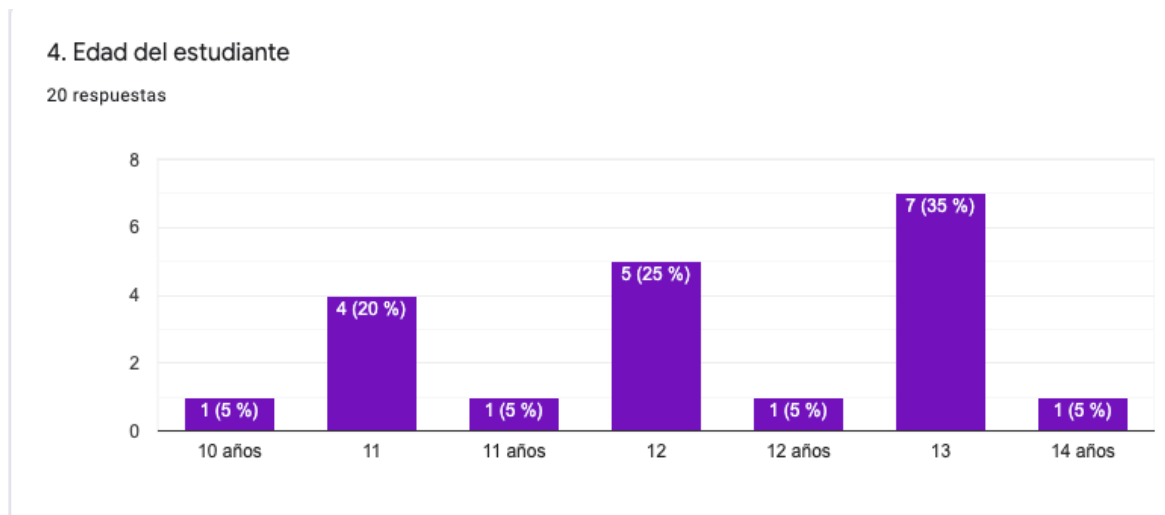
Tercera pregunta



Nota. En cuanto al género están iguales el 50% para cada uno de los géneros.

Gráfico 4

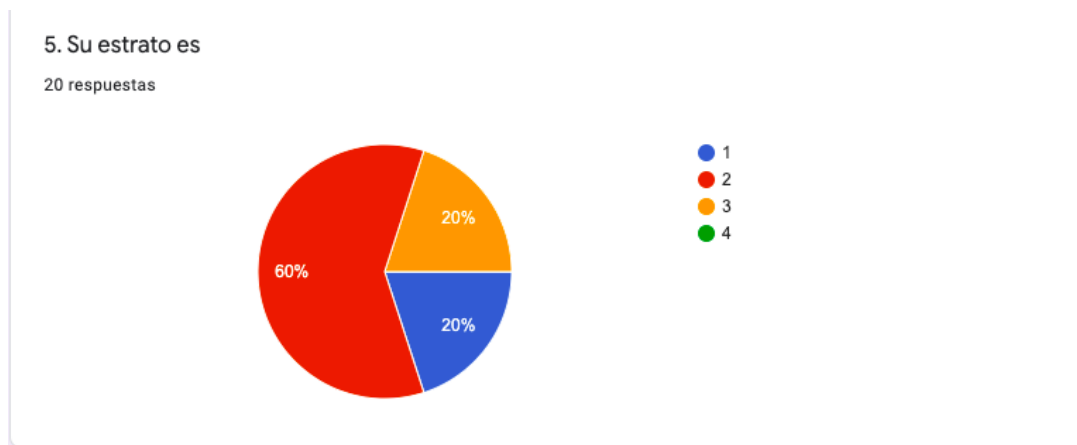
Cuarta pregunta



Nota: Las edades en que oscilan los estudiantes del curso 601 es entre los 10 años y 13 años de edad, se nota que, si fuera por los requisitos del MEN, algunos para el grado están extra edad, pero son atendidos por inclusión a la educación.

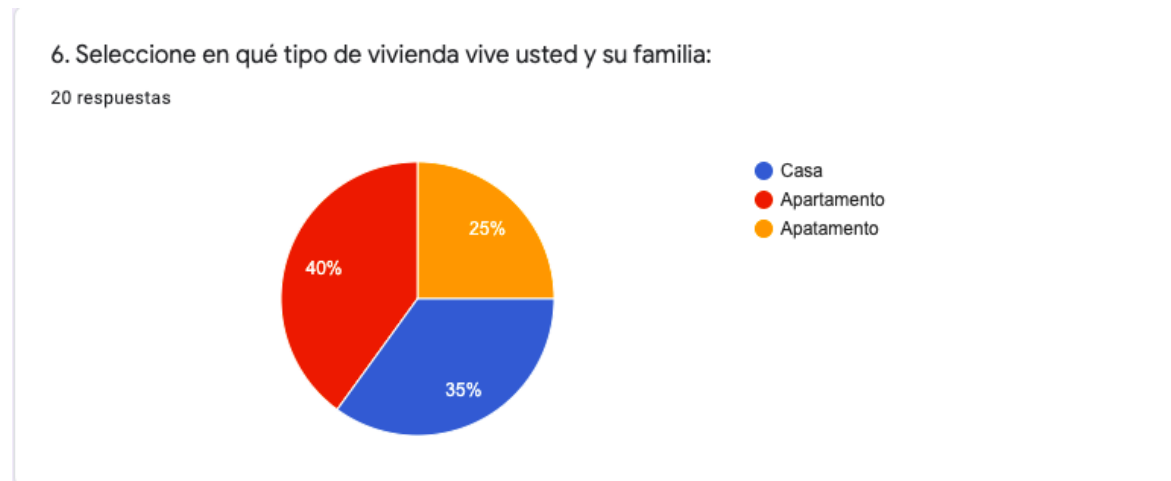
Gráfico 5

Estrato

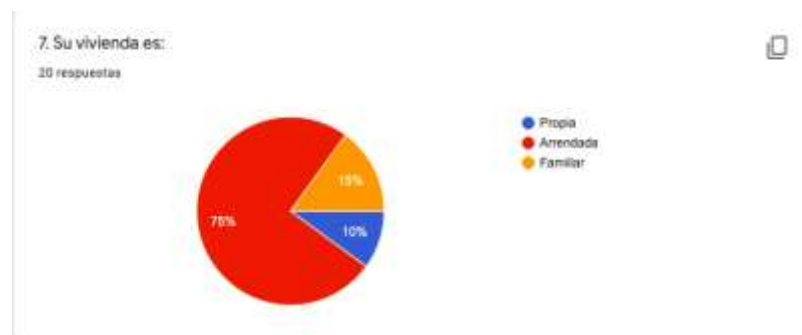


Nota. Los estratos a que perteneces están entre el 1 y el 4, donde predomina el estrato

2.

Gráfico 6*Sexta pregunta*

Nota. Las estudiantes del curso 601 en un 65% viven en apartamento y un 35% en casa.

Gráfico 7.*Séptima pregunta*

Nota. Los estudiantes en un 75% viven en arriendo y un 15% es vivienda familiar y solamente el 10% su vivienda es propia.

Gráfico 8

Octava pregunta

8. Cuántas personas vive en su casa y escriba el parentesco.

20 respuestas

8

4 papá, mamá. Abuela y mi persona

4 abuela papá mamá y mi persona

4 personas. Madre, padrastro y 2 hijas

6 familia

6 personas

9 , hermanos, papá, mamá, tía, tíos y primo

5

Mis dos hijos y yo

Mamá,abuela,hermano y hermana 5

5 papa mama hermano hermana hermana

4 padrastro hermana mama y yo

5 papa mama hermana hermana

3

6

9

4

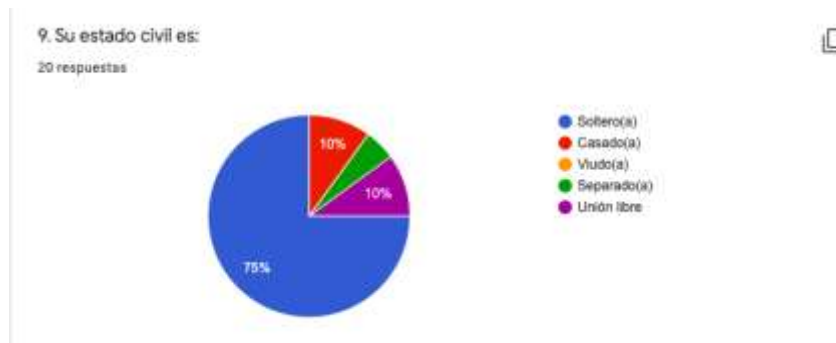
5 papá mamá hermana mayor y mi otra hermana mayor

6 personas somos familia

Nota .Como se puede ver en la encuesta en casa viven de 4 personas y más, donde son desde los padres, padrastros, abuelas, primos, etc., etc., y solamente una madre vive con sus dos hijos siendo esta familia la menos numerosa.

Gráfico 9

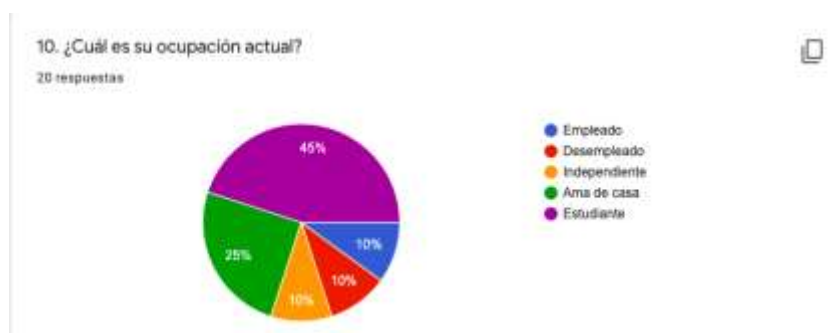
Novena pregunta



Nota. Se puede observar que el 75% se catalogan como solteros y solo el 25% enuncian las demás opciones.

Gráfico 10

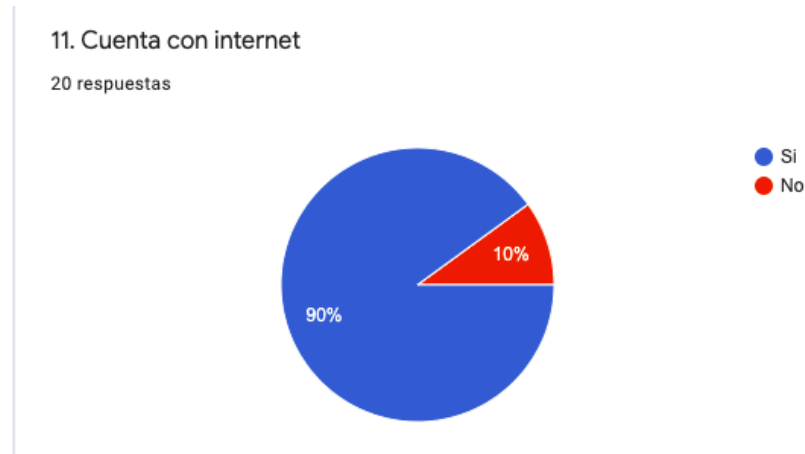
Décima pregunta



Nota. En cuanto a la empleabilidad el 45% dice que está estudiando, un 10% desempleados, el 25% son amas de casa 10% independiente y solamente el 10% son empleados.

Grafico 11.

Décima primera pregunta



Nota. Solamente el 10% cuentan con internet.

Grafico 12.

Décima segunda pregunta

12. Mencione los artefactos tecnológicos con que cuentan en su casa.

20 respuestas

Celular y tablet

Celulares , tablets

Computador, teléfono, tablet, televisor.

Teléfono tablet tv

Teléfono y computador

Internet móvil

celular

Tablet

Celular

Nota. Todos cuentan con un dispositivo tecnológico.

Grafico 13.

Décima tercera pregunta

13. ¿El estudiante a qué dispositivo tecnológico, tiene acceso?.

20 respuestas

Tablet

La tablet

Solo la tablet

computador

Computadora

Table

Una tablet

Celular

Tablet y celular

Nota. Al tener internet y un dispositivo tecnológico, los estudiantes tienen conectividad.

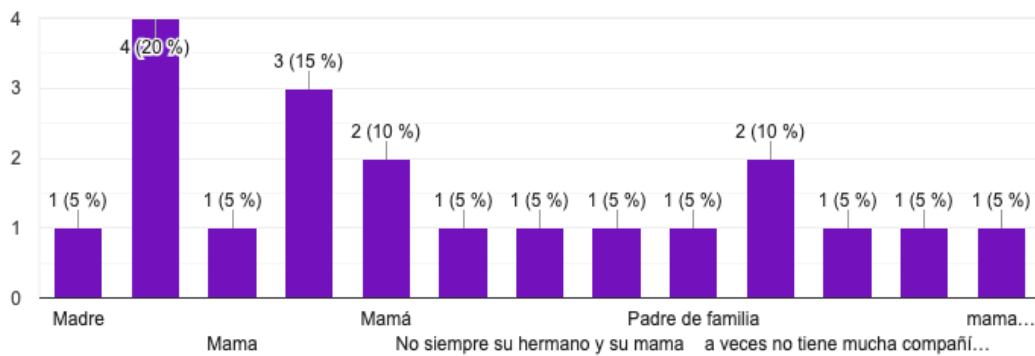
Grafico 14.

Décima cuarta pregunta

Celular,tablet

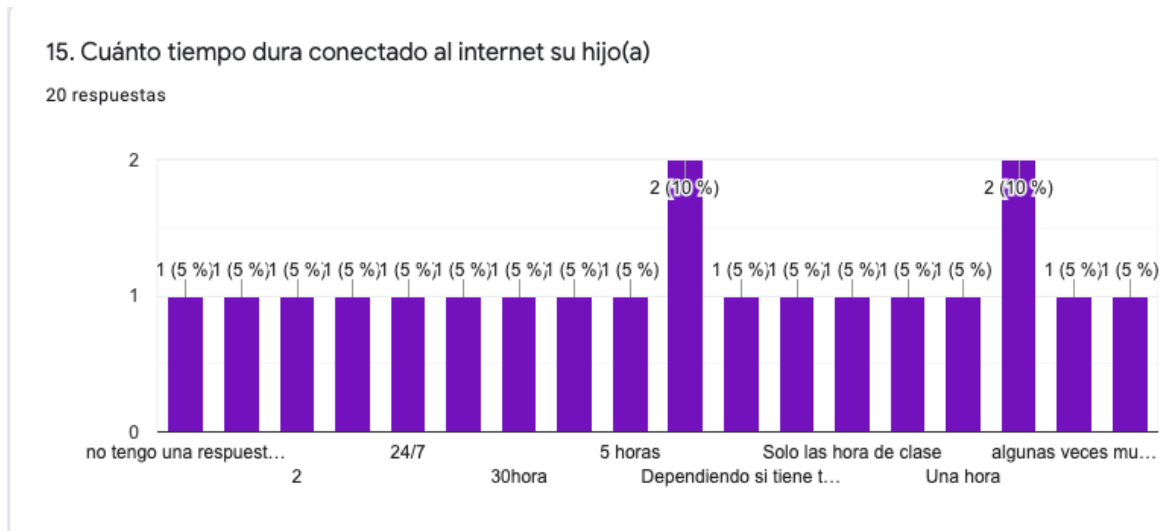
14. ¿Quién acompaña a su hijo(a) cuando usa el internet?

20 respuestas



15. Cuánto tiempo dura conectado al internet su hijo(a)

Nota En las respuestas el estudiante cuenta con alguna persona que lo acompaña cuando hace uso del internet.

Gráfico 15.*Décima quinta pregunta*

Nota. Todos los estudiantes están conectados mínimo una hora y algunas todas las 24 horas.

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.

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

Ficha e verificación del diagnóstico, identificar la situación en la que se encontraban los niños en las primeras secciones en las que se le aplican actividades de aprendizaje teniendo en cuenta el diagnóstico que se que está implícito dentro de las actividades y bajo el concepto de la docente titular y la observación y perspectiva del Estudiante en formación se realiza una ficha de verificación inicial que evalúa individualmente a cada niño y cada niña del grado 601, en el desarrollo de competencias tecnológicas de acuerdo a su grado.

Se trabajo con los niños y niñas del curso 601, una actividad diagnóstica, que dio cuenta del desarrollo de las competencias tecnológicas, por medio de la herramienta Paint. Se trabajo botón de inicio, portapapeles, herramientas, imágenes, formas y colores, con cada una de las funciones. A continuación realizamos su análisis.

Gráfico 16.

Diagnóstico identifica el botón de inicio



Los estudiantes de grado 601, en un 42% no reconocen las funciones y características de Paint, y por esto no apropia su utilización de forma segura y apropiada, donde debía reconocer paso a paso como abrirlo, seleccionarlo e iniciar a trabajar con el lienzo.

Grafico 17.

Diagnóstico comprende la utilidad de copiar y pegar



Los estudiantes de grado 601, en un 61% no reconocen las funciones y características de comprender la utilidad de copiar y pegar en cualquier elemento de la pantalla y colocarlo temporalmente en el lienzo en portapapeles.

Grafico 18.

Diagnóstico de recortar imágenes



Los estudiantes de grado 601, en un 66% no manejan las funciones y características de recortar una imagen de manera adecuada, tiene la finalidad de seleccionar y recortar

cualquier imagen, para cualquier trabajo que se necesite en cualquiera de las áreas del conocimiento

Grafico 19

Diagnóstico de girar una imagen



En un 58% los estudiantes no identifican las funciones y características de la acción girar una imagen de manera, donde se debe seleccionar la imagen deseada y posteriormente ir a la herramienta de imágenes y girar la fotografía.

Grafico 20

Diagnóstico de pegar imágenes

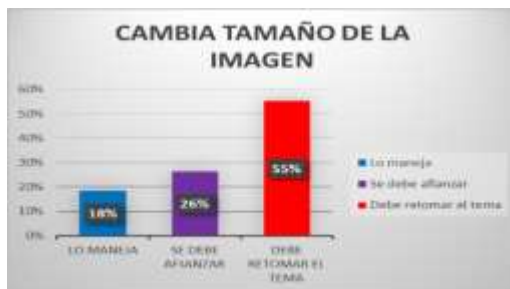


Para que se reconozca la función y características de pegar una imagen de la manera adecuada, se toma cualquier imagen de la sección del portapapeles y se ubica en

otro lugar del mismo documento o en otro, con relación a esto el 55% de los estudiantes no lo realizan.

Grafico 21

Diagnóstico de cambiar el tamaño de la imagen



Para cambiar el tamaño de la imagen, donde se debe tener esta o la fotografía y seleccionar la opción cambiar tamaño y escogemos la dimensión del diseño, esto un 55% no lo realiza.

Grafico 22.

Diagnóstico de utiliza la caja de herramientas



Los estudiantes de grado 601, en un 58% no reconocen ni utiliza la caja de herramientas, en sus diferentes funciones y características.

Grafico 23.

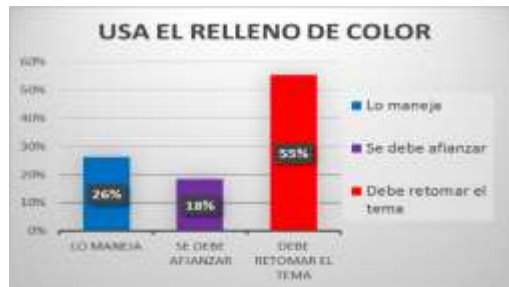
Diagnóstico de usa el lápiz



La posibilidad de escribir a mano alzada sobre el lienzo tecnológico, es desconocido para los estudiantes de grado 601, en un 53%.

Grafico 24.

Diagnóstico de usa el relleno de color



Los estudiantes en un 55% no reconocen las funciones y características de usar el relleno de color, con las opciones para rellenar, cualquier espacio del dibujo con el color que desee utilizar.

Grafico 25.

Diagnóstico de usa las letras



Si se quiere mostrar algún texto en cualquier parte de la hoja con la herramienta Paint, se puede realizar, pero el 63% de los estudiantes de grado 601, no lo realiza.

Grafico 26.

Diagnóstico de utiliza pinceles



Los estudiantes de grado 601, en un 61% no reconocen las funciones y características de utilizar los pinceles, sus componentes para realizar trazos de líneas, formas, texturas, entre otras.

Grafico 27.

Diagnóstico de utiliza las formas



En la herramienta Paint, se pueden diseñar formas y se encuentran en un recuadro, para anexar en las creaciones e ilustraciones, ya sea rectángulos, círculos, flechas, líneas curvas y rectas, estrellas, rombos y demás, un 53% no lo maneja.

Grafico 28.

Diagnóstico de maneja el contorno



En un 55% los estudiantes de grado 601, no reconocen las funciones y características de manejar el contorno, para las diferentes figuras, trazos, dibujos y formas.

Grafico 29.

Diagnóstico de utiliza los colores primarios y secundarios



Con la tabla de colores, se puede aplicar los diferentes pigmentos primarios y mezclarlos para sacar los secundarios, función que ayudará a realizar trabajos en las diferentes áreas, pero el 63% de los estudiantes no lo realizan.

Conociendo el diagnóstico del manejo y desarrollo de las competencias tecnológicas para grado 6°, a través de la herramienta Paint, se continua con las intervenciones pedagógicas, que contribuirán al fortalecimiento y desarrollo de estas. Y a continuación se interpretará y analizará los resultados.

Grafico 30.

Identifica el botón de inicio



Con la intervención pedagógica donde se explicó como ingresar a Paint, los niños y niñas fueron trabajando el reconocimiento de las funciones y características del programa, la utilización de forma segura y apropiada. Por esto un 46% ya lo maneja.

Grafico 31.

Comprender y manejar la utilidad de copiar y pegar



Los estudiantes de grado 601, en un 49% reconocen las funciones y características de comprender y manejar la utilidad de copiar y pegar cualquier elemento de la pantalla y colocarlo temporalmente en el lienzo en portapapeles.

A continuación se mostrará el análisis de fichas de verificación de herramientas de Paint, en la implementación de las intervenciones pedagógicas.

Grafico 32.

Utiliza la caja de herramienta



Los estudiantes de grado 601, en un 53% ejecutan la caja de herramientas, en sus diferentes funciones y características.

Grafico 33.

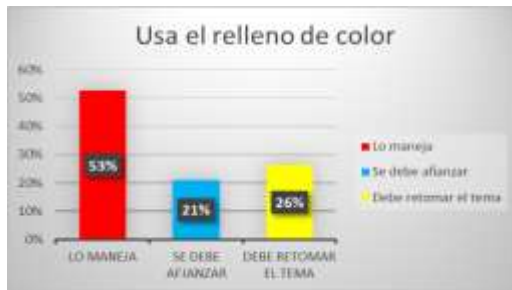
Usa el lápiz



La posibilidad de escribir a mano alzada sobre el lienzo tecnológico, es utilizado de la manera correcta para los estudiantes de grado 601, en un 50%.

Grafico 34.

Usa el relleno de color



Los estudiantes en un 53% usan las funciones y características de usar el relleno de color, con las opciones para rellenar, cualquier espacio del dibujo con el color que desee utilizar.

Grafico 35.

Usa letras



Si se quiere mostrar algún texto en cualquier parte de la hoja con la herramienta Paint, se puede realizar, pero el 53% de los estudiantes de grado 601, lo realiza.

Grafico 36.

Utiliza pinceles



Los estudiantes de grado 601, en un 58% reconocen las funciones y características de utilizar los pinceles, sus componentes para realizar trazos de líneas, formas, texturas, entre otras.

Verificación de la herramienta de imagen

Grafico 37.

Tabla de recortar imágenes



Los estudiantes de grado 601, en un 55% ejecutan las funciones y características de recortar una imagen de manera adecuada, tiene la finalidad de seleccionar y recortar cualquier imagen, para cualquier trabajo que se necesite en cualquiera de las áreas del conocimiento.

Grafico 38.

Girar imágenes



En un 61% los estudiantes identifican las funciones y características de la acción girar una imagen de manera, donde se debe seleccionar la imagen deseada y posteriormente ir a la herramienta de imágenes y girar la fotografía

Grafico 39.

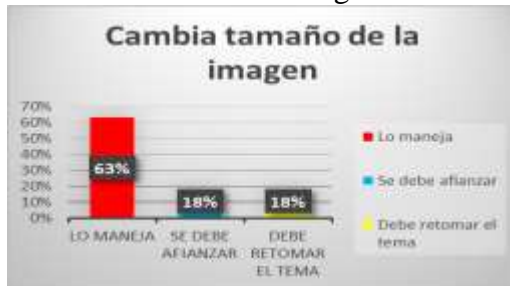
Pegar imágenes



Para que se reconozca la función y características de pegar una imagen de la manera adecuada, se toma cualquier imagen de la sección del portapapeles y se ubica en otro lugar del mismo documento o en otro, con relación a esto el 61% de los estudiantes reconocen.

Grafico 40.

Cambia tamaño de la imagen



Para cambiar el tamaño de la imagen, donde se debe tener esta o la fotografía y seleccionar la opción cambiar tamaño y escogemos la dimensión del diseño, esto un 63% lo realizan.

Tabla de verificación de formas

Grafico 41

Utiliza las formas



En la herramienta Paint, se pueden diseñar formas y se encuentran en un recuadro, para anexar en las creaciones e ilustraciones, ya sea rectángulos, círculos, flechas, líneas curvas y rectas, estrellas, rombos y demás, un 61% lo maneja

Grafico 42

Maneja contornos



En un 61% los estudiantes de grado 601, reconocen las funciones y características de manejar el contorno, para las diferentes figuras, trazos, dibujos y formas

Grafico 43

Verificación de colores



Con la tabla de colores, se puede aplicar los diferentes pigmentos primarios y mezclarlos para sacar los secundarios, función que ayudará a realizar trabajos en las diferentes áreas, pero el 57% de los estudiantes lo realiza

11. Deducciones

En los talleres y actividades realizadas durante la práctica, se logró fortalecer el trabajo en equipo, donde cada uno de los integrantes aportó al grupo de una manera ordenada, respetuosa y correcta.

Se obtuvieron productos finales, fruto del trabajo individual y de todos. En cada clase se observaba mayor compromiso por parte de los estudiantes hacia las actividades propuestas.

El Proceso Tecnológico con la herramienta Paint, permitieron que los estudiantes adquirieran técnicas para identificar problemas básicos y resolverlos. Las herramientas utilizadas y actividades realizadas, permitieron despertar en los niños el espíritu crítico, imaginativo, creativo y emprendedor.

El desarrollo de las intervenciones pedagógicas permite un acercamiento hacia la comunidad educativa y hacia los procesos que se deben tener en cuenta al ejercer la profesión docente.

Se generaron espacios de comunicación entre los estudiantes y docentes.

Los proyectos tecnológicos realizados, despertaron el interés y la participación activa de la mayoría de los estudiantes.

Las temáticas abordadas, se relacionan estrechamente con los Estándares planteados para el sexto grado, como también, con el PEI del colegio.

Las prácticas desarrolladas contribuyen a fortalecer y enriquecer los conocimientos, didácticas y procesos adquiridos durante la Licenciatura.

12. Plan De Acción

El plan de acción muestra lo trabajado en las intervenciones pedagógicas, para definir la problemática a través el diagnóstico y las ya el proceso pedagógico que sirve para la mejora,

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO

FACULTAD DE EDUCACIÓN LICENCIATURAS A DISTANCIA PLAN DE INVESTIGACIÓN

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
Rompe hielo	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer actividad lúdica para implementar en el aula, con el fin de propiciar un buen ambiente y construir una buena comunicación. - Identificar estrategias que fortalezcan las competencias del auto conocimiento y la comunicación, entre los estudiantes y el docente. 	<p>Las actividades rompen hielo sirven para iniciar las intervenciones pedagógicas, se encuentran una gran variedad de estrategias, que será escogida para realizar, dependiendo de la intención que se tenga y de los objetivos a alcanzar (Coschool, 2019).</p>	<p>Coschool. (19 de noviembre del 2019). <i>¿Qué son los rompehielos y por qué son importantes?</i> Obtenido de Coschool:</p> <p>https://www.coschool.co/post/qu%C3%A9-son-los-rompehielos-y-por-qu%C3%A9-son-importantes.</p>
Encuesta Socio-demográfica	<ul style="list-style-type: none"> - Saber cómo se diseña y aplica una encuesta socio -demográfica, para saber los actitudes, opiniones, hábitos, etc., que caracterizan una población. 	<p>La encuesta socio-demográfica es un herramienta en donde de captura una encuesta, ante todo útil he inseparable para poder recolectar suficiente información de un proyecto, consulta o través de una selección de pregunta</p> <p>Es un conjunto de aclaraciones en que se ayuda a poder determinar los ingresos o la</p>	<p>Pereira, A., Orellana, V. (2017). <i>¿Para qué sirven las encuestas?. Análisis de casos.</i> Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina.</p> <p>https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Gbz5JO-IoDEC&oi=fnd&pg=PA1&dq=encuesta+&ots=TUieEL9faW&sig=fw5w_Ktsd1qgHGOVE4WKhnE-4tk#v=onepage&q=encuesta&f=false</p>

		situación económica de una persona o familia	
Consentimiento informado	- Autorizar por parte de los Padres de Familia y/o acudientes, la utilización de las actividades realizadas por los niños y niñas, para la sistematización de la práctica.	El consentimiento informado es un documento informativo en donde se invita a las personas a participar en una investigación. El aceptar y firmar los lineamientos que establece el consentimiento informado, autoriza a una persona a participar en un estudio así como también permite que la información recolectada durante dicho estudio, pueda ser utilizada por el o los investigadores del proyecto. (Instituto Nacional de Ciencias Médicas y Nutrición Salvador Zubirán, 2017)	Instituto Nacional de Ciencias Médicas y Nutrición Salvador Zubirán. (28 de 12 de 2017). <i>¿QUE ES EL CONSENTIMIENTO INFORMADO?</i> Obtenido de Instituto Nacional de Ciencias Médicas y Nutrición Salvador Zubirán: https://www.incmnsz.mx/opencms/contenido/investigacion/comiteEtica/consentimiento_inf.html .
Dibujo	- Conocer actividades lúdicas, del agrado de los niños y niñas.	Esta actividad lúdica tiene la invaluable capacidad de potenciar las habilidades de los menores mientras contribuye a desarrollar su personalidad, además de facilitar la proyección del mundo interior de los niños y niñas. (Marina, 2020)	Marina, M. E. (7 de 6 de 2020). <i>Los beneficios del dibujo en los niños</i> . Obtenido de eresmama: https://eresmama.com/los-beneficios-del-dibujo-los-ninos/
Paint	Primordialmente es preparar y atraer la atención del alumno, motivándolo e a explorar su creatividad. -Usar software de dibujo para crear y representar ideas por medio de imágenes, guiados por el docente.	Paint es una aplicación de Windows que se utiliza para trazar, aplicar color y transformar imágenes. Puede usarse como un lienzo digital para realizar imágenes sencillas o para agregar texto y diseños a otras imágenes	Yésica , G., & salvador. (2009). <i>¿Qué es el Paint? ¿Qué se puede hacer con él?</i> Obtenido de Yésica , Gambino;

			salvador;; http://dibujarhoy.blogspot.com/2009/05/que-es-el-paint-que-puedo-hacer-con-el.html
--	--	--	---

OBSERVACIÓN:**Estudiante en formación:** Jesús Andrés Díaz Rosado**Asesor de Práctica:** Irma Rodríguez

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO

FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURAS A DISTANCIA
PLAN DE DOCENCIA

Fecha y día de la práctica: 30 de agosto del 2021

Institución Educativa: Colegio Distrital la Amistad I.E.D

Grado: 601 Jornada mañana

Hora: 6:30 A 7:30

Tema: Conocimiento de estudiantes y docente

Habilidades a Desarrollar.

- Comunicación efectiva y con respeto
- Caracterización de los niños y niñas

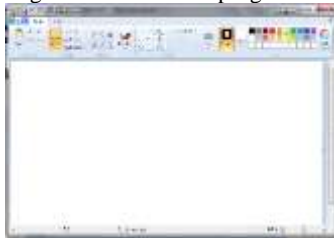
Disposición del aula o espacio: Se utilizara el Salón de clases ya que se encuentran disponible y en óptimas condiciones

	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
			Infraestructura	Documentos
ACTIVIDAD (PAINT)	<p>1. INICIAL Saludo de bienvenida Oración a DIOS “padre nuestro” Presentación PAINT</p> <p>Paint es una aplicación de Windows que se utiliza para trazar, aplicar color y transformar imágenes. Puede usarse como un lienzo digital para realizar imágenes sencillas o para agregar texto y diseños a otras imágenes</p>	<p>El manejo del Paint es que los alumnos(a) desarrollen habilidades y destrezas en el manejo artístico con el uso de la tecnología</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • Portátil • Teléfono 	<p>Yésica , G., & salvador. (2009). <i>¿Qué es el Paint? ¿Qué se puede hacer con él?</i> Obtenido de Yésica , Gambino; salvador;; http://dibujarhoy.blogspot.com/2009/05/que-es-el-paint-que-puedo-hacer-con-el.htm</p>
	<p>2. DESARROLLO</p> <p>Paint, es un programa de windows que nos sirve para poder dibujar, subir imágenes y realizar figuras, aplicarles color, de una manera sencilla y fácil</p>	<p>Es Desarrollar la capacidad de comprensión artística mediante el uso de paint</p>		<p>Yésica , G., & salvador. (2009). <i>¿Qué es el Paint? ¿Qué se puede hacer con él?</i> Obtenido de Yésica , Gambino; salvador;; http://dibujarhoy.blogspot.com/2009/05/que-es-el-paint-que-puedo-hacer-con-el.htm</p>

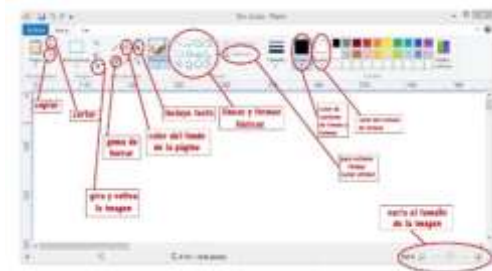
Para poder ingresar a Paint
 1 Dar Click en el botón de inicio



2 Dar Click en la barra "todos los programas"
 3- Dar Click en la carpeta "Accesorios"
 4- Dar Click en la opción Paint
 Seguidamente abre el programa en pantalla de inicio



A continuación vamos mostrarles en la pantalla de inicio explicando cada uno de sus partes



1 copiar :sirve para poder copiar un texto en cualquier lugar o sitio digital

	<p>2 cortar : sirve una vez seleccionado una imagen o el texto se puede colocar en la pantalla de Paint</p> <p>3 Goma de borrador: sirve para poder borrar, el dibujo realizado</p> <p>4 Balde: Sirve para poder cambiar el color del fondo de la pagina</p> <p>5 Texto: sirve para poder agregar un texto en la pagina</p> <p>6 líneas y formas básicas: sirve para poder escoger la forma geométricas y a la vez también sirven las líneas para seleccionar su forma o tamaño</p> <p>7Rellenar:Nos Permite establecer rellenar con color toda la imagen o una forma delimitada con color</p> <p>8: Cuadro de colores: nos permite seleccionar cualquier color al momento de poder dibujar</p> <p>2) al momento de terminar las características de cada función de Paint</p> <p>ahora vamos a realizar una actividad en el cual consiste, en dibujar nuestra casa y a nuestros padres y hermanos (a) al momento de ,terminar de dibujar en la herramienta de Paint debemos colocar el nombre de nosotros ,la localidad , el barrio y nuestra dirección</p>			
	<p>3. CIERRE</p> <p>Al momento de terminar la actividad en clases enviar el dibujo al docente y realizaran ciertas preguntas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Te gusto la actividad? • ¿quieres que se repita esta u otra actividad interactiva? • ¿Te gusta compartir con tus amigos? 	<p>Al momento de terminar la clase los estudiantes deben de entregar la actividad al docente</p>		

OBSERVACIÓN: Comportamiento, Trabajo en equipo, Interacción con compañeros, Expresión:

Estudiante en formación: Jesús Andrés DIAZ Rosado

Asesor de Práctica: Irma Rodríguez



UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO

FACULTAD DE EDUCACIÓN LICENCIATURAS A DISTANCIA



PLAN DE INVESTIGACIÓN

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
Copiar y pegar	- Reconoce el uso de la función copiar y pegar	<ul style="list-style-type: none"> La función copiar te permite copiar cualquier elemento de la pantalla y colocarlo temporalmente en el portapapeles. La función pegar te permite tomar el elemento del portapapeles y colocarlo en otro lugar del mismo documento o en otro documento. 	gcfglobal.org. (s.f.). <i>Mover y copiar texto y gráficos</i> . Obtenido de gcfglobal.org: https://edu.gcfglobal.org/es/office-2003/mover-y-copiar-texto-y-graficos/1/
Selección Rectangular, Selección Libre, Seleccionar Todo	Utilizar el uso de la función Selección Rectangular, Selección Libre, Seleccionar Todo	<p>Selección Libre: Esta opción que se encuentra en nuestra herramientas de Paint, tiene la finalidad de seleccionar de manera libre cualquier parte de nuestra imagen o dibujo para editarlo.</p> <p>Selección Rectangular: Esta herramienta nos va a permitir seleccionar una parte del dibujo pero de manera rectangular, para así editarlo como se desee.</p>	

		<p>Seleccionar todo: Nos selecciona todo el lienzo y lo que se encuentre dentro de él.</p>	<p>herramientas-para.com. (s.f.). <i>Conoce las herramientas de paint y sus funciones</i>. Obtenido de herramientas-para.com: http://herramientas-para.com/de-paint/</p> <p>I</p> <p>1</p>
--	--	---	---

OBSERVACIÓN: comportamiento, expresión,
Estudiante en formación: Jesús Andrés Díaz Rosado
Asesor de Práctica: Irma Rodríguez

UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO

FACULTAD DE EDUCACIÓN LICENCIATURAS A DISTANCIA

PLAN DE DOCENCIA

Fecha y día de la práctica: 6 de septiembre del 2021

Institución Educativa: El Colegio Distrital "La Amistad" I.E.D **Grado:** 601 **Hora:** 6:30 A 7:30 am

Tema: copiar , pegar, Selección Rectangular, Selección Libre, Seleccionar Todo

Habilidades a Desarrollar. Agilidad, Ser ingenioso , felicidad

Disposición del aula o espacio: pc, computador

	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
			Infraestructura	Documentos
ACTIVIDAD (COPIAR , PEGAR, Selección Rectangular, Selección Libre,	<p>1. INICIAL</p> <p>Saludo de bienvenida</p> <p>Oración a DIOS “padre nuestro”</p> <p>Presentación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La función copiar te permite copiar cualquier elemento de la pantalla y colocarlo temporalmente en el portapapeles. • La función pegar te permite tomar el 	<p>Crear interés en el alumno para que exploren las herramientas y sus funciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> • COMPUTADOR • PAPER • TABLET 	<p>herramientas-para.com. (s.f.). <i>Conoce las herramientas de paint y sus funciones.</i> Obtenido de herramientas-para.com: http://herramientas-para.com</p>

<p>Seleccionar Todo)</p>	<p>elemento del portapapeles y colocarlo en otro lugar del mismo documento o en otro documento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selección Libre: Esta opción que se encuentra en nuestra herramienta de Paint, tiene la finalidad de seleccionar de manera libre cualquier parte de nuestra imagen o dibujo para editarlo. • Selección Rectangular: Esta herramienta nos va a permitir seleccionar una parte del dibujo pero de manera rectangular, para así editarlo como se desee. • Seleccionar todo: Nos selecciona todo el lienzo y lo que se encuentre dentro de él. 			<p>ntas-para.com/de-paint/ herramientas-para.com. (s.f.). <i>Conoce las herramientas de paint y sus funciones.</i> Obtenido de herramientas-para.com: http://herramientas-para.com/de-paint/</p>
	<p>2. DESARROLLO Una Expuesta Que son Las Funciones De Copiar Pegar</p>			

Sera Una Breve Explicación De Como Buscar La Función Copiar Y Pegar en Paint

Para poder ingresar a Paint



1 Dar Click en el botón de inicio

2 Dar Click en la barra "todos los programas"

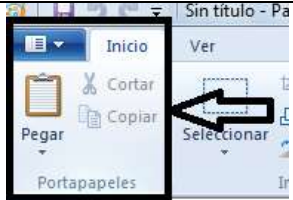
3- Dar Click en la carpeta "Accesorios"

4- Dar Click en la opción Paint

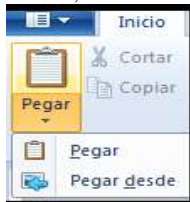
Seguidamente abre el programa en pantalla de inicio



En la cual vamos a buscar la opciones de copiar y buscar que se encuentran en la sinta de opciones de portapapeles




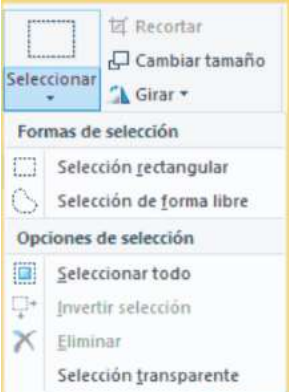
una vez tengamos ubicada la función de copiar y pegar vamos a copiar una imagen
1 nos vamos donde dice pegar desde ;




nos va a parecer una sub ventana en cual se nos va a relejar la ubicación en donde esta la imagen



una vez nos aparezca la imagen seleccionar la imagen de su preferencia , se nos reflejaría la imagen

	<p>escogida</p>  <p>ahora nos dirigimos a la segunda función a abordar que es Selección Rectangular, Selección Libre, Seleccionar Todo</p>  <p>en el cual vamos a escoger la imagen escogida Una escojamos la imagen a recortar</p>			
--	---	--	--	--

	 <p>como vemos hemos seleccionado la imagen a recortar en cual se hizo una selección de forma rectangular</p>			
	<p>3. CIERRE</p> <p>Al momento de terminar la actividad se enviara el trabajo al docente</p>			

OBSERVACIÓN: comportamiento Trabajo en equipo Interacción con compañeros Expresión

Estudiante en formación: Jesus Andrés Díaz Rosado

Asesor de Práctica: Irma Rodriguez

tabla verificación de imagen



AMBITOS	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
Naturaleza y evolución de la tecnología	Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología así como momentos de la historia que han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades	1. Reconocer en algunos artefactos conceptos y principios científicos y tecnológicos 2. Ilustra con ejemplos la relación que existe entre diferentes factores en los desarrollos tecnológicos
Apropiación y uso de la tecnología	Relaciona el funcionamiento de algunos artefactos productos procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura	1. Analiza el impacto de artefactos procesos y sistemas tecnológicos en la resolución de problemas y satisfacción de necesidades 2. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación Para apoyar mi proceso de aprendizaje y actividades personales recolectar seleccionar organizar
Solución de problemas con tecnología	Propongo estrategias para soluciones tecnológicas y problemas en diferentes contextos	1. Identifico y formuló problemas propios del entorno con susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas 2. Frente a una necesidad o problema solucionó una alternativa tecnológica apropiada al hacerlo utilizó criterios adecuados como eficiencia seguridad y
Tecnología y sociedad	Relaciona las transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad	1. Analiza las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en productos y sistemas tecnológicos



Curso : 601 JORNADA MAÑANA		IMAGEN											
Tema: IMAGEN		Recorta imágenes			Gira imágenes			Pega imágenes			Cambia tamaño de la imagen		
# de orden	APELLIDOS Y NOMBRES	Lo maneja	Se debe afianzar	Debe retomar el tema	Lo maneja	Se debe afianzar	Debe retomar el tema	Lo maneja	Se debe afianzar	Debe retomar el tema	Lo maneja	Se debe afianzar	Debe retomar el tema
1	ALVAREZ HENAO VALENTINA	X			X			X				X	
2	BARREBA CHAVERRA KEVIN	X			X			X					X
3	BELTRAN ANZOLA NICOL DAYANNA			X	X					X	X		
4	BUELVAS CASTELLAR LAURA VANESA	X					X	X					X
5	CASTRO GARZON EDGAR DAVID			X	X					X			X
6	CERQUERA ESTRELLA KAREN DANIELA	X				X		X				X	
7	DUARTE MORA YARLEIS JIMENA			X	X					X	X		
8	ESCALONA ALKANHABA STEFANY SOFIA		X			X		X					X
9	GARZON JOYUELA SAMUEL			X		X				X	X		
10	HERNANDEZ HERNANDEZ ANIUSKA	X			X			X					X
11	JIMENEZ GARCIA DANNA	X				X				X	X		
12	JOYA NOVOA BRAYAN			X	X			X					X
13	LEAL RAMIREZ LUIS DAVID		X		X					X			X
14	LOAIZA SANCHEZ JUAN DAVID			X	X			X			X		
15	MARTINEZ ALONSO YAJAHIRA SOFIA	X			X			X			X		
16	MENDOZA RINCON DANIEL CAMILO			X		X		X			X		
17	MOLANO CHAVES MIGUEL ANGEL		X		X			X			X		
18	MORAN GUATARAMARIANGEL DEL CARMEN			X	X			X			X		
19	OSPINA VERGEL DANNA VALENTINA			X	X			X			X		
20	PEREZ ARENAS MAIRA ALEXANDRA	X					X	X			X		
21	PEREZ RAMOS KAROLL NATALIA	X					X		X		X		
22	PINZON GARCIA KAREN YUNIRA	X					X		X		X		
23	RIOS VASQUEZ JUAN MANUEL	X			X			X			X		
24	RODRIGUEZ POVEDA ALEJANDRO	X				X		X				X	
25	RUIZ GARCIA JOAN		X			X			X		X		
26	RUIZ JIMENEZ GILMAR ELIAN		X			X			X			X	
27	SILVA MORA JULIAN DAVID	X			X			X				X	
28	TRUJILLO CORDOBA DEINER	X			X				X		X		
29	VALDEBLANCO AREVALO DAVID	X				X			X			X	
30	VARGAS PEREZ VALERY EUGENIA		X			X		X			X		
31	VARGAS MARIN ANDRES FELUPE	X			X			X			X		
32	VELASQUEZ LEAL FRANKLIN JOSE		X		X				X		X		
33	VELEZ ORTEGA NICOLLE NATALIA	X			X				X			X	
34	VELOZA TELLEZ ASLHY ZAMANTA		X			X		X			X		
35	ZAMBRANO RENDON LAURA SOFIA	X			X				X			X	
36	ZULLUAGA CASTAÑO TOMAS DANILO	X			X			X				X	
37	PEREZ RAMIREZ JOSELIANNY SABEL	X			X			X			X		



PLAN DE INVESTIGACIÓN



TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
PAINT	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar el programa Paint, para la creación, realización de dibujos y plasmar escritos, con los que los estudiantes manifiestan sus sentimientos y se afianza en la creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> Paint es un programa de Microsoft que está diseñado para permitir a los estudiantes puedan crear dibujos y gráficos. Para ello, se ponen a disposición del alumno diversas herramientas de Paint con las cuales podrá realizar distintas funciones 	MORA , N. (2019/2020). <i>Conoce las herramientas de Paint y sus funciones</i> . Obtenido de MORA , NACIRA;: https://www.studocu.com/co/document/universidad-de-santander/evaluacion-de-la-calidad-de-la-tecnologia-educativa/conoce-las-herramientas-de-paint-y-sus-funciones/8763709
Herramientas de Paint	<ul style="list-style-type: none"> Identifica las herramientas de Paint, y su utilización 	En el Cajón de Herramientas de Paint, podemos encontrar los diferentes tipos de accesorios necesarios para poder realizar, editar dibujos su creatividad en la cual encontramos los siguientes lápiz, borrador, Relleno de color, Pincel, Texto, Lupa	MORA , N. (2019/2020). <i>Conoce las herramientas de Paint y sus funciones</i> . Obtenido de MORA , NACIRA;: https://www.studocu.com/co/document/universidad-de-santander/evaluacion-de-la-calidad-de-la-tecnologia-educativa/conoce-las-herramientas-de-paint-y-sus-funciones/8763709
lúdica	Optimizar el aprendizaje del niño mediante estrategias lúdicas que faciliten los espacios dinámicos, llamativos y ricos en experiencias	lúdico-educativos es aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad	Ángeles Andreu, A., & García Casas, M. (s.f.). <i>Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE</i> . Obtenido de

			Ángeles Andreu, Andrés; García Casas, Miguel;; https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
--	--	--	---

OBSERVACIÓN: creatividad, trabajo colaborativo,

Estudiante en formación: JESUS ANDRES DIAZ ROSADO

Asesor de Práctica: Irma Rodríguez



PLAN DE DOCENCIA



Fecha y día de la práctica: 13/09/2021

Institución Educativa: El Colegio Distrital "La Amistad" I.E.D. **Grado:** 601 jornada mañana **Hora:** 6:45 am

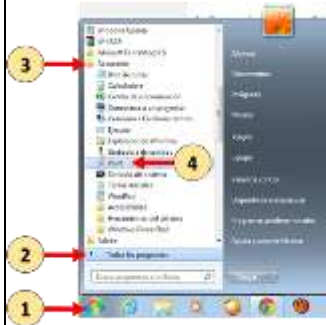
Tema: Herramientas de Paint

Habilidades a Desarrollar.

Disposición del aula o espacio: Se utilizará sala de informática un computador, portátil

	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
			Infraestructura	Documentos
ACTIVIDAD (Herramientas de Paint)	1. INICIAL Saludo de bienvenida Herramientas de Paint) Las herramientas de Paint y sus formas las siguientes herramientas, selección libre de dibujo, selección, borrador, borrador de color, rellenar con color, tomar color, lupa, lápiz, pincel, aerógrafo, texto, línea, curva, rectángulo, polígono, elipse, y rectángulo redondeado	Crear interés en el alumno para que exploren las herramientas y sus formas	<ul style="list-style-type: none"> • COMPUTADOR • PORTÁTIL • TABLET 	MORA , N. (2019/2020). <i>Conoce las herramientas de Paint y sus funciones.</i> Obtenido de MORA , NACIRA;; https://www.studocu.com/co/document/universidad-de-santander/evaluacion-de-la-calidad-de-la-tecnologia-educativa/conoce-las-herramientas-de-paint-y-sus-funciones/8763709
	2. DESARROLLO			

Para poder ingresar a Paint
1 Dar Click en el botón de inicio



2 Dar Click en la barra "todos los programas"

3- Dar Click en la carpeta "Accesorios"

4- Dar Click en la opción Paint

Seguidamente abre el programa en pantalla de inicio



Después vamos a escoger las herramientas y sus formas



al momento de terminar las características de cada función de Paint ahora vamos a realizar una

	actividad			
	<p>3. CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al instante de terminar la clase los estudiantes deben de entregar la actividad al docente • Al momento de terminar la actividad se organizará el salón de clases informática en el cual consiste, en dibujar figuras geométricas y realizaran ciertas preguntas. • ¿Te gusto la actividad? • ¿quieres que se repita esta u otra actividad interactiva? • 			

OBSERVACIÓN: creatividad, trabajo colaborativo

Estudiante en formación: Jesús Andrés Díaz Rosado

Asesor de Práctica: Irma Rodríguez

Ficha de verificación de herramienta



Tabla de verificación de colores de resultados 2021		
ÁMBITOS	COMPETENCIA	DISEÑO
Naturaleza y evolución de la tecnología	Reconoce principios y conceptos propios de la tecnología así como momentos de la historia que han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades	1. Reconocer en algunos artefactos conceptos y principios científicos y tecnológicos 2. Ilustra con ejemplos la relación que existe entre diferentes factores en los desarrollos tecnológicos
Apropiación y uso de la tecnología	Relaciona el funcionamiento de algunos artefactos productos procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura	1. Analiza el impacto de artefactos procesos y sistemas tecnológicos en la resolución de problemas y satisfacción de necesidades 2. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación Para apoyar mi proceso de aprendizaje y actividades personales recolectar seleccionar organizar y procesar información
Solución de problemas con tecnología	Propone estrategias para soluciones tecnológicas y problemas en diferentes contextos	1. Identifico y formuló problemas propios del entorno con susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas 2. Frente a una necesidad o problema solucionó una alternativa tecnológica apropiada al hacerlo utilizó criterios adecuados como eficiencia seguridad y consumo
Tecnología y sociedad	Relaciona la transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad	1. Analiza las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en productos y sistemas tecnológicos



CURSO: 001 JORNADA MAÑANA																
TEMA: HERRAMIENTAS DE PAINT																
# de orden	NOMBRE Y APELLIDO	Utiliza la caja de herramientas			Usa el lápiz			Usa el relleno de color			Usa letras			Utiliza pinceles		
		Lo maneja	Se debe afianzar	Debe retomar el tema	Lo maneja	Se debe afianzar	Debe retomar el tema	Lo maneja	Se debe afianzar	Debe retomar el tema	Lo maneja	Se debe afianzar	Debe retomar el tema	Lo maneja	Se debe afianzar	Debe retomar el tema
1	ALARCON GIRALDO JOHAN	X			X			X			X			X		
2	ALVAREZ HENAO VALENTINA			X			X			X						X
3	BARRERA CHAVERRA KEVIN THOMAS	X			X					X	X			X		
4	BELTRAN ANZOLA NICOL DAYANNA		X		X			X				X		X		
5	BUELVAS CASTELLAR LAURA VANESA	X			X					X	X					X
6	CASTRO GARZON EDGAR DAVID			X	X			X					X	X		
7	CEQUERA ESTRELLA KAREN DANIELA	X					X			X	X				X	
8	CUARTE MORA YARLEIS JIMENA			X	X					X	X					X
9	ESCALONA ALKANHABANY STEFANY			X			X	X				X		X		
10	GARZON OVIELA SAMUEL	X			X					X						X
11	HERNANDEZ HERNANDEZ ANILKSA	X					X			X			X			X
12	JIMENEZ GARCIA DANNA		X		X			X			X			X		
13	LOYA NOVOA BRAYAN DANIEL		X				X			X			X	X		
14	LEAL RAMIREZ LUIS DAVID	X			X			X				X		X		
15	LANZA SANCHEZ JUAN DAVID			X	X			X				X				X
16	MARTINEZ ALONSO FAJAHIRA SOTIA	X					X	X				X			X	
17	MENDOZA PINZON EMILIO CAMILO	X					X			X		X			X	
18	MOLANO CHAVES MIGUEL ANGEL			X	X			X			X			X		
19	MORAN GUATARAMA MARLANGEL DEL CARMEN	X					X	X		X			X	X		
20	OSPINA VERGEL DANNA VALENTINA	X					X	X			X		X			X
21	PEREZ BARENAS MARINA ALEXANDRA		X		X					X			X		X	
22	PEREZ RAMOS KAROLL NATALIA	X			X			X				X		X		
23	PINZON GARCIA KAREN YUNIRA	X					X			X			X		X	
24	RIDOS VASQUEZ LUAN			X			X			X			X		X	
25	RODRIGUEZ POVEDA ALEJANDRO		X				X	X				X	X			
26	RUIZ GARCIA JOAN SEBASTIAN	X			X					X	X					X
27	RUIZ JIMENEZ GILMAR ELIAN			X	X			X			X				X	
28	SILVA MORA JULIAN	X					X	X			X					X
29	FRUJILLO CORDOBA BEINER		X				X				X		X		X	
30	VALDEBLANQUEZ AREVALO DAVID SANTIAGO			X			X	X			X			X		
31	VARGAS PEREZ VALERY EUGENIA			X			X	X			X			X		
32	VARGAS MARIN ANDRES FELIPE			X			X				X			X		
33	VELASQUEZ LEAL FRANKLIN JOSE	X			X			X			X		X			
34	VELEZ ORTEGA NICOLLE NATALIA			X	X			X			X			X		
35	VELOZA FELIZ ASHY ZAMANTA	X			X			X			X			X		
36	PAMBRAND BENDON LAURA SOTIA			X	X			X			X			X		
37	TILLIAGA CASTAÑO TOMAS DANILLO	X			X			X			X			X		
38	PEREZ RAMIREZ JOSELUANNY SABEL	X			X			X			X			X		



PLAN DE INVESTIGACIÓN

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
PAINT	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar el programa Paint, para la creación, realización de dibujos y plasmar escritos, con los que los estudiantes manifiestan sus sentimientos y se afianza en la creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> Paint es un programa de Microsoft que está diseñado para permitir a los estudiantes puedan crear dibujos y gráficos. Para ello, se ponen a disposición del alumno diversas herramientas de Paint con las cuales podrá realizar distintas funciones 	<p>MORA , N. (2019/2020). <i>Conoce las herramientas de Paint y sus funciones</i>. Obtenido de MORA , NACIRA;; https://www.studocu.com/document/universidad-de-santander/evaluacion-de-la-calidad-de-la-tecnologia-educativa/conoce-las-herramientas-de-paint-y-sus-funciones/8763709</p>
Formas de Paint	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar las actividades configuras geométricas 	<p>Esta barra la tendremos ubicada en nuestra barra de herramientas Paint, la misma tendrá diferentes formas que podremos anexar a nuestra imagen o dibujo. Entre las formas tendremos Rectángulos, círculos, estrellas, flechas, líneas curvas y rectas entre algunas otras</p>	<p>Kevin. (2017, December 3). <i>Conoce las herramientas de paint y sus funciones</i>. Herramientas-para.com. http://herramientas-para.com/de-paint/</p>

OBSERVACIÓN: creatividad y uso de las formas geométricas
Estudiante en formación: JESUS ANDRES DIAZ ROSADO
Asesor de Práctica: Irma Rodríguez

PLAN DE DOCENCIA

Fecha y día de la práctica: 27/09/2021

Institución Educativa: El Colegio Distrital "La Amistad" I.E.D.


Grado: 601 jornada mañana

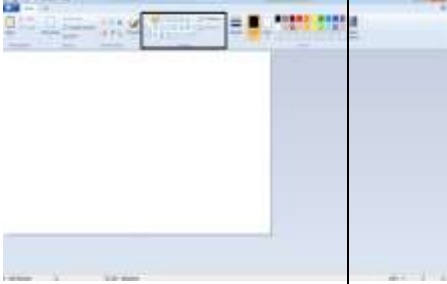
Hora: 6:45 am

Tema: Formas

Habilidades a Desarrollar.

Disposición del aula o espacio: Se utilizará sala de informática un computador, portátil

	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
			Infraestructura	Documentos
ACTIVIDAD (formas)	<p>1. INICIAL Saludo de bienvenida Formas Barra de Formas: Esta barra la tendremos ubicada en nuestra barra de herramientas Paint, la misma tendrá diferentes formas que podremos anexar a nuestra imagen o dibujo. Entre las formas tendremos: Rectángulos, círculos, estrellas, flechas, líneas curvas y rectas entre algunas otras. Contorno: Nos permite seleccionar el tipo de contorno que deseamos para nuestras formas.</p>	<p>Crear interés en el alumno para que exploren las sus formar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • COMPUTADOR • PORTÁTIL • TABLET 	<p>MORA , N. (2019/2020). <i>Conoce las herramientas de Paint y sus funciones</i>. Obtenido de MORA , NACIRA,;: https://www.studocu.com/co/document/universidad-de-santander/evaluacion-de-la-calidad-de-la-tecnologia-educativa/conoce-las-herramientas-de-paint-y-sus-funciones/8763709</p> <p>Kevin. (2017, December 3). <i>Conoce las herramientas de paint y sus funciones</i>. Herramientas-para.com. http://herramientas-para.com/de-paint/</p>
	<p>2. DESARROLLO En cuales son las funciones de usas las formas y el uso del contorno Para poder ingresar a Paint 1 Dar Click en el botón de inicio</p> 			

<p>2 Dar Click en la barra "todos los programas" 3- Dar Click en la carpeta "Accesorios" 4- Dar Click en la opción Paint Seguidamente abre el programa en pantalla de inicio</p>  <p>Después vamos a escoger y sus formas al momento de terminar las características de cada función de Paint ahora vamos a realizar una actividad en clase</p>			
<p>3. CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al instante de terminar la clase los estudiantes deben de entregar la actividad al docente • Al momento de terminar la actividad se organizará el salón de clases informática en el cual consiste, en dibujar figuras geométricas y realizaran ciertas preguntas. • ¿Te gusto la actividad? • ¿quieres que se repita esta u otra actividad interactiva? • 			

OBSERVACIÓN: Expresión artística, uso de las formas y el uso contorno

Estudiante en formación: Jesus Andrés Díaz Rosado

Asesor de Práctica: Irma Rodriguez



Ficha de verificación de formas

Tabla de verificación de colores de resultados 2021		
AMBITOS	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
Naturalas y evolución de la tecnología	Reconozco principios y conceptos propios de la tecnología así como momentos de la historia que han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades	1. Reconocer en algunos artefactos conceptos y principios científicos y tecnológicos 2. Ilustra con ejemplos la relación que existe entre diferentes factores en los desarrollos tecnológicos
Apropiación y uso de la tecnología	Relaciona el funcionamiento de algunos artefactos productos procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura	1. Analiza el impacto de artefactos procesos y sistemas tecnológicos en la resolución de problemas y satisfacción de necesidades 2. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación Para apoyar mi proceso de aprendizaje y actividades personales recolectar seleccionar organizar y procesar información
Solución de problemas con tecnología	Propongo estrategias para soluciones tecnológicas y problemas en diferentes contextos	1. Identifico y formulo problemas propios del entorno con susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas 2. Frente a una necesidad o problema solución una alternativa tecnológica apropiada al hacerlo utilizo criterios adecuados como eficiencia seguridad y
Tecnología y sociedad	Relaciona las transformación de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad	1. Analiza las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en productos y sistemas tecnológicos



CURSO #601 JORNADA MAÑANA				FORMAS					
TEMA: FORMAS				Utiliza la caja de herramientas			Manejo contornos		
# DE ORDEN	NOMNRE Y APELLIDO			Lo manejo	Se debe afianzar	Debe retomar el tema	Lo manejo	Se debe afianzar	Debe retomar el tema
1	ALARCON GIRALDO JOHAN STEVEN			X				X	
2	ALVAREZ HENAO VALENTINA			X				X	
3	BARBERA CHAVERRA KEVIN THOMAS			X				X	
4	BELTRAN ANGOLA NICOL DANIANNA			X			X		X
5	BUELVAS CASTELLAR LAURA VANESA			X				X	
6	CASTRO GARZON EDGAR DAVID			X			X		X
7	CERQUERA ESTRELLA KAREN DANIELA					X	X		X
8	DUARTE MOYA MARLES IMENA				X			X	
9	ESCALONA ALKANNABAN STEFANY SOFIA					X	X		X
10	GARZON OYUELA SAMUEL					X	X		X
11	HERNANDEZ HERNANDEZ ANUSKA KARINA			X		X	X		X
12	JIMENEZ GARCIA DANNA					X		X	
13	JOYA NOVOA BRAYAN DANIEL				X			X	
14	LEAL RAMIREZ LUIS DAVID			X					X
15	LOAIZA SANCHEZ JUAN DAVID			X					X
16	MARTINEZ ALONSO PALMERIA SOFIA			X			X		X
17	MENDOZA BINCON DANIEL CAMILO			X			X		X
18	MOLANO CHAVES MIGUEL ANGEL					X	X		X
19	MORAN GUATARAMA MARIANGEL DEL CARMEN			X			X		X
20	OSORNA HENSEL DANNA VALENTINA					X	X		X
21	PEREZ ARENAS MAIRA ALEXANDRA			X				X	
22	PEREZ RAMOS KAROLL NATALIA				X				X
23	PINZON GARCIA KAREN FUNIRA			X			X		X
24	RICO VASQUEZ JUAN MANUEL				X		X		X
25	RODRIGUEZ POWIDA ALEJANDRO				X			X	
26	RUIZ GARCIA JOAN SEBASTIAN			X			X		X
27	RUIZ JIMENEZ GRAMAR ELIAN			X					X
28	SILVA MOYA JULIAN DAVID			X			X		X
29	TRUJILLO CORDOBA DENNER					X			X
30	VALDEBLANCO AREVALO DAVID SANTIAGO			X					X
31	VARGAS PEREZ VALERY EUGENIA			X			X		X
32	VARGAS MARIN ANDRES FELIPE			X					X
33	VELASQUEZ LEA FRANKLIN JOSE			X			X		X
34	VELEZ ORTEGA NICOLLE NATALIA			X			X		X
35	VELOZA TELLEZ ASHLY EMAMANTA			X			X		X
36	ZAMBRANO HENDON LAURA SOFIA			X				X	X
37	ZULLAGA CASTAÑO TOMAS DANILO				X		X		X
38	PEREZ RAMIREZ JOSELUANNY ISABEL			X			X		X

PLAN DE INVESTIGACIÓN

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
PAINT	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar el programa Paint, para la creación, realización de dibujos y plasmar escritos, con los que los estudiantes manifiestan sus sentimientos y se afianza en la creatividad 	Paint es un programa de Microsoft que está diseñado para permitir a los estudiantes puedan crear dibujos y gráficos. Para ello, se ponen a disposición del alumno diversas herramientas de Paint con las cuales podrá realizar distintas funciones	MORA , N. (2019/2020). <i>Conoce las herramientas de Paint y sus funciones</i> . Obtenido de MORA , NACIRA;: https://www.studocu.com/co/document/universidad-de-santander/evaluacion-de-la-calidad-de-la-tecnologia-educativa/conoce-las-herramientas-de-paint-y-sus-funciones/8763709
Colores	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar el programa Paint, para la creación, realización de dibujos con el uso de la paleta de colores 	Paint es un programa de Microsoft que está diseñado para permitir a los estudiantes puedan crear sus colores y modificar los a colores primarios y secundarios	Kevin. (2017, December 3). <i>Conoce las herramientas de paint y sus funciones</i> . Herramientas-para.com. http://herramientas-para.com/de-paint/

OBSERVACIÓN: creatividad y uso de las formas geométricas

Estudiante en formación: JESUS ANDRES DIAZ ROSADO

Asesor de Práctica: Irma Rodríguez

PLAN DE DOCENCIA

Fecha y día de la práctica: 27/09/2021

Institución Educativa: El Colegio Distrital "La Amistad" I.E.D.

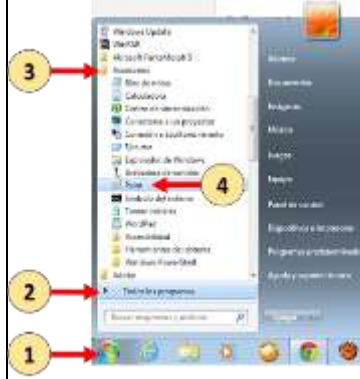
Grado: 601 jornada mañana


Hora: 6:45 am

Tema: Formas

Habilidades a Desarrollar.

Disposición del aula o espacio: Se utilizará sala de informática un computador, portátil

	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
			Infraestructura	Documentos
ACTIVIDAD (colores)	<p>1. INICIAL Saludo de bienvenida Colores</p> <p>Las paletas de colores pueden estar acopladas o flotantes. Al acoplar una paleta de colores, ésta se fija al borde de la ventana de aplicación. Al desacoplar una paleta de colores, ésta se separa de dicho borde, por lo que flota y puede desplazarse con facilidad</p>	<p>Crear interés en el alumno para que exploren los colores</p>	<ul style="list-style-type: none"> • COMPUTADOR • PORTÁTIL • TABLET 	<p><i>Definición de las propiedades de las paletas de colores.</i> (n.d).</p> <p>Helpmax.Net. Retrieved October 21, 2021, from http://photopaint.helpmax.net/es/colores-y-rellenos/operaciones-con-colores/definicion-de-las-propiedades-de-las-paletas-de-colores/</p>
	<p>2. DESARROLLO En cuales son las funciones de la paleta de colores</p> <p>Para poder ingresar a Paint 1 Dar Click en el botón de inicio</p> 			

	<p>2 Dar Click en la barra "todos los programas" 3- Dar Click en la carpeta "Accesorios" 4- Dar Click en la opción Paint Seguidamente abre el programa en pantalla de inicio</p>  <p>Después vamos a escoger en el recuadro la paleta de colores al momento de terminar las características de cada función de Paint ahora vamos a realizar una actividad en clase</p>			
	<p>3. CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al instante de terminar la clase los estudiantes deben de entregar la actividad al docente • Al momento de terminar la actividad se organizará el salón de clases informática en el cual consiste, en dibujar figuras geométricas y realizaran ciertas preguntas. • ¿Te gusto la actividad? • ¿quieres que se repita esta u otra actividad interactiva? • 			

OBSERVACIÓN: Expresión artística, uso de las formas y el uso contorno

Estudiante en formación: Jesús Andrés Díaz Rosado

Asesor de Práctica: Irma Rodríguez



Ficha de verificación de colores

Tabla de verificación de colores de resultados 2021		
ÁMBITOS	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
Identificación y evolución de la tecnología	Reconoce principios y conceptos propios de la tecnología en otros contextos de la historia que han permitido al hombre transformar el entorno para resolver problemas y satisfacer necesidades	1. Reconoce en algunos artefactos conceptos y principios científicos y tecnológicos 2. Busca con ejemplos la relación que existe entre diferentes factores en los desarrollos tecnológicos
Proposición y uso de la tecnología	Analiza el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura	3. Analiza el impacto de artefactos, procesos y sistemas tecnológicos en la resolución de problemas y satisfacción de necesidades. 4. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación Para apoyar el proceso de aprendizaje y actividades personales recopilar, seleccionar, organizar y procesar información
Solución de problemas con tecnología	Propone estrategias para solucionar tecnologías y problemas en diferentes contextos	5. Identifica y formula problemas propios del entorno con susceptibles de ser resueltos a través de soluciones tecnológicas 2. Frente a una necesidad o problema soluciona una alternativa tecnológica apropiada al hacerlo utilizó criterios adecuados como eficiencia, seguridad y sostenibilidad
Tecnología y sociedad	Relaciona las transformaciones de los recursos naturales con el desarrollo tecnológico y su impacto en el bienestar de la sociedad	1. Analiza las ventajas y desventajas de diversos procesos de transformación de los recursos naturales en productos y sistemas tecnológicos

CURSO DE LA JORNADA MAÑANA		COLORES			
NOMBRE COLORES		Utiliza colores primarios y secundarios			
NUMERO DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	Le terminó	Se debe avanzar	Debe retomar el tema	
1	MARCON GALLO DANIEL	0	x		
2	ALVAREZ DENNO AZULENTINA	0	x		
3	MARTELA CHAVEIRA DEIVIS FIDELMO	x		x	
4	DELVAL PAOLA NICOL SAVANNA	x			
5	DELVAL CASTELLAR ALBA VANESSA	x		x	
6	CASTRO GARCON EDGAR DAVID	x			
7	CHUKUERA ESTRELLA KARIN DANIELA	x			
8	CLARTE EDON MARCELO	x			
9	SCALONA ALKAZARIBAY STEFANI	x		x	
10	ARMON FERRI MARCELO	0	x		
11	HERNANDEZ HERNANDEZ ANILKA	0	x		x
12	AMINEZ GARCIA DANNA	0	x		
13	BOVA PAVON BRUNNA DANIEL	0	x		
14	LOVAL RAMIREZ JULI DAVID	x		x	
15	CAJANA GONZALEZ JUAN DAVID	x			
16	MARTINEZ ALONSO ALBAIRRA SOPHIA	x			
17	MARTINEZ ERICO DAVID EMILIO				x
18	MOLANO CHAVEZ MIGUEL ANGEL	x			x
19	MORON GUARDAMAR MARCELO JULIO CESAR	x			x
20	OSUNA ERIC DANNA VALENTINA	x			x
21	PEREZ ARENAS MARISA ALEXANDRA	x			x
22	PEREZ RAMIRO MARCELO NATALIA	x			
23	PEREZ GARCIA KARIN YANIRA	x			
24	PEREZ GARCIA ERIC ALEXANDRO	0	x		y
25	PEREZ GARCIA ERIC SEBASTIAN	0	x		x
26	PEREZ RAMIREZ EDUAR ELIAN	x			
27	PEREZ PERAZA ELIAN	0	x	x	
28	PEREZ CORDOBA DENNER	0	x	x	
29	VALLEJANGUIZ ARIVADO DAVID SANTIAGO		x		
30	VARGAS PEREZ MARLY YUSMAY		x		
31	VARGAS MARI ANTONES FELIX		x		
32	VELASQUEZ JULI MARCELO JOSE		x		
33	VALLEZ ORTIZA NICOLE NATALIA	x			
34	VELAZCO VILLER DAVID DAMAZO	x		x	
35	ZABARRANDI BENDON ALBA SOPHIA	x			
36	VALLEJANGUIZ CRISTIAN TOMAS DANIEL	x			





VIGILADA MINEDUCACIÓN

PLAN DE INVESTIGACIÓN

TEMA	OBJETIVO	SÍNTESIS	AUTOR
PAINT	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar el programa Paint, para la creación, realización de dibujos y plasmar escritos, con los que los estudiantes manifiestan sus sentimientos y se afianza en la creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> Paint es un programa de Microsoft que está diseñado para permitir a los estudiantes puedan crear dibujos y gráficos. Para ello, se ponen a disposición del alumno diversas herramientas de Paint con las cuales podrá realizar distintas funciones 	MORA , N. (2019/2020). <i>Conoce las herramientas de Paint y sus funciones.</i> Obtenido de MORA , NACIRA;; https://www.studocu.com/co/document/universidad-de-santander/evaluacion-de-la-calidad-de-la-tecnologia-educativa/conoce-las-herramientas-de-paint-y-sus-funciones/8763709
Portapales	Busca que el alumno utilice esta herramienta que permite cortar ,pegar y además copiar lo que hayas seleccionado	Si ya sabemos en la partes superior de la barra de herramienta se encuentra Portapales ya que cuentan con diferentes funciones como copiar ,cortar y pegar	Kevin. (2017, December 3). <i>Conoce las herramientas de paint y sus funciones.</i> Herramientas-para.com. http://herramientas-para.com/de-paint/
Imagen	Aprender a seleccionar cualquier imagen o texto , utilizando el programa Paint	La herramienta de imagen nos permite la utilización de diferentes funciones en la que nos permite seleccionar, cambiar el tamaño una imagen Para ello, se ponen a disposición del alumno diversas funciones	Kevin. (2017, December 3). <i>Conoce las herramientas de paint y sus funciones.</i> Herramientas-para.com.

			http://herramientas-para.com/de-paint/
Herramientas de paint	La utilización de la herramienta de paint en la que pueden expresar sus destresas	La herramienta de paint tiene como función en que las personas puedan crear sus dibujos utilizando diferentes funciones como : lápiz, borrador ,relleno de color ,texto ,selector de color y lupa	Kevin. (2017, December 3). <i>Conoce las herramientas de paint y sus funciones.</i> Herramientas-para.com. http://herramientas-para.com/de-paint/
Formas de Paint	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar las actividades configuras geométricas 	Esta barra la tendremos ubicada en nuestra barra de herramientas Paint, la misma tendrá diferentes formas que podremos anexar a nuestra imagen o dibujo. Entre las formas tendremos Rectángulos, círculos, estrellas, flechas, líneas curvas y rectas entre algunas otras	Kevin. (2017, December 3). <i>Conoce las herramientas de paint y sus funciones.</i> Herramientas-para.com. http://herramientas-para.com/de-paint/
Colores	Permitir que los alumnos , puedan plasmar su creatividad en la utilización de los colores	La herramienta de la paleta de colores nos muestra con una gran variedad de colores primarios y secundarios en la que se pueden seleccionar los diferentes colores o en la creación	Kevin. (2017, December 3). <i>Conoce las herramientas de paint y sus funciones.</i> Herramientas-para.com.

			http://herramientas-para.com/de-paint/
--	--	--	---

OBSERVACIÓN: creatividad , uso de la herramienta de paint, coordinación, destreza

Estudiante en formación: JESUS ANDRES DIAZ ROSADO

Asesor de Práctica: Irma Rodríguez

PLAN DE DOCENCIA

Fecha y día de la práctica: 04/10/2021

Institución Educativa: El Colegio Distrital "La Amistad" I.E.D.

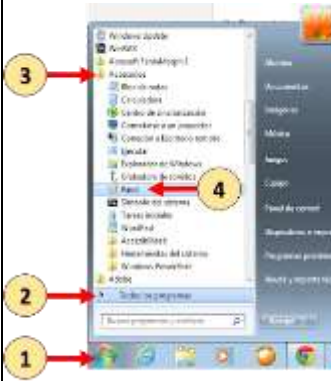

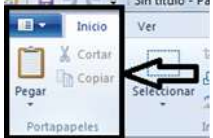
Grado: 601 jornada mañana

Hora: 6:45 am

Tema: Formas

Habilidades a Desarrollar.

Disposición del aula o espacio: Se utilizará sal de informática un computador, portátil

	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	RECURSOS	
			Infraestructura	Documentos
ACTIVIDAD (portapapeles, herramientas de paint, color, imagen, formas)	<p>1. INICIAL Saludo de bienvenida</p> <p>programa de paint un programa que sirve para hacer dibujo ,escribir textos, realizar formas geométricas y además sirve para la utilización de los colores en la cual facilita su manejo en las diferentes funciones</p>	<p>Crear interés en el alumno para que exploren las diferentes funciones del programa de paint</p>	<ul style="list-style-type: none"> • COMPUTADOR • PORTATIL • TABLET 	<p style="text-align: right;">142</p> <p><i>Definición de las propiedades de las paletas de colores.</i> (n.d). Helpmax.Net. Retrieved October 21, 2021, from http://photopaint.helpmax.net/es/colores-y-rellenos/operaciones-con-colores/definicion-de-las-propiedades-de-las-paletas-de-colores/</p>
	<p>2. DESARROLLO En cuales son las funciones de la paleta de colores</p> <p>Para poder ingresar a Paint 1 Dar Click en el botón de inicio</p>  <p>2 Dar Click en la barra "todos los programas" 3- Dar Click en la carpeta "Accesorios" 4- Dar Click en la opción Paint Seguidamente abre el programa en pantalla de inicio</p>  <p>En la cual vemos las diferentes características como la de portapapeles la de imagen ,herramientas ,formas y colores</p> 			<p>Kevin. (2017, December 3). <i>Conoce las herramientas de paint y sus funciones.</i> Herramientas-para.com. http://herramientas-para.com/de-paint/</p>



al momento de terminar las características de cada función de Paint ahora vamos a realizar una actividad en clase

3. CIERRE

- Al instante de terminar la clase los estudiantes deben de entregar la actividad al docente
- Al momento de terminar la actividad se organizará el salón de clases informática en el cual consiste, en dibujar figuras geométricas y realizaran ciertas preguntas.
- ¿Te gustó la actividad?
- ¿quieres que se repita esta u otra actividad interactiva?

OBSERVACIÓN: Expresión artística, uso de las formas, la utilización del programa paint

Estudiante en formación: Jesus Andrés Díaz Rosado

Asesor de Práctica: Irma Rodríguez

Tabla de verificación de resultados



Tabla de verificación de resultados (VI)		
INDICADOR	COMPETENCIA	DESEMPEÑO
Identificación de tecnología	Identifica y describe la tecnología en términos de sus componentes y su funcionamiento, así como su impacto en la sociedad y el medio ambiente.	Identifica y describe la tecnología en términos de sus componentes y su funcionamiento, así como su impacto en la sociedad y el medio ambiente.
Identificación de la tecnología	Identifica y describe la tecnología en términos de sus componentes y su funcionamiento, así como su impacto en la sociedad y el medio ambiente.	Identifica y describe la tecnología en términos de sus componentes y su funcionamiento, así como su impacto en la sociedad y el medio ambiente.
Identificación de problemas tecnológicos	Identifica y describe los problemas tecnológicos y su impacto en la sociedad y el medio ambiente.	Identifica y describe los problemas tecnológicos y su impacto en la sociedad y el medio ambiente.
Tecnología y sociedad	Identifica y describe el impacto de la tecnología en la sociedad y el medio ambiente.	Identifica y describe el impacto de la tecnología en la sociedad y el medio ambiente.



CÓDIGO DE LA ASIGNATURA	NOMBRE DE LA ASIGNATURA	SEMESTRE	TECNOLOGÍA												MÉTODOS												HERRAMIENTAS																																																																								
			Identificación de ciencia			Comprensión de la utilidad de la ciencia			Actos científicos			Gestión científica			Aplicación científica			Uso de la tecnología			Uso de la tecnología			Uso de la tecnología			Uso de la tecnología			Uso de la tecnología																																																																					
Identificación de ciencia	Comprensión de la utilidad de la ciencia	Actos científicos	Gestión científica	Aplicación científica	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología	Uso de la tecnología																																																											
0001	0002	0003	0004	0005	0006	0007	0008	0009	0010	0011	0012	0013	0014	0015	0016	0017	0018	0019	0020	0021	0022	0023	0024	0025	0026	0027	0028	0029	0030	0031	0032	0033	0034	0035	0036	0037	0038	0039	0040	0041	0042	0043	0044	0045	0046	0047	0048	0049	0050	0051	0052	0053	0054	0055	0056	0057	0058	0059	0060	0061	0062	0063	0064	0065	0066	0067	0068	0069	0070	0071	0072	0073	0074	0075	0076	0077	0078	0079	0080	0081	0082	0083	0084	0085	0086	0087	0088	0089	0090	0091	0092	0093	0094	0095	0096	0097	0098	0099	0100

13. Resultados

En el transcurso de la práctica docente en el colegio distrital la amistad tuvo dos modalidades tanto virtuales como presenciales en la que estaban asistiendo al colegio como docente en formación estaba en virtualidad con respecto a esto puedo decir que pude manejar de manera adecuada dos modalidades como las virtual y la presencial siendo yo virtual y además me favoreció en el uso de las herramientas y además favoreció el desarrollo en la formación docente ya que los los estudiantes participaban intercambiaron saberes en su proceso con herramienta tecnológicas y además pude fortalecer a través de la herramienta Paint las competencias tecnológicas.

Se logró que los estudiantes del grado 601 comprenden el manejo del programa paint.

Además se logró unificar dos modelos tanto presencial y virtual.

Identifica cada función de la herramienta Paint.

Reconocen la importancia del uso de la tecnología.

Dificultades en la conexión.

Algunos estudiantes no entregaban los trabajos en el tiempo requerido

14. Propuesta de seguimiento

<h3>Paint</h3> 	
<h3>Introducción</h3> <p>En continuidad con la adquisición de las competencias tecnológicas de los estudiantes del grado 601 del Colegio la Amistad I.E.D se elabora esta cartilla digital En dónde se pondrá las habilidades adquiridas por los estudiantes Y así fortalecer para mejorar su desempeño</p>	<h3>Objetivos</h3> <p>Implementar una herramienta digital en la que los estudiantes fortalezcan sus competencias tecnológicas utilizando la herramienta Paint</p>

Justificación

Después de evidenciar las dificultades según los instrumentos de evaluación y seguir con Plan de acción en la práctica para la hojita se busca fortalecer esas habilidades desarrolladas a través de esta cartilla digital tienes que los estudiantes tendrán más actividades y continuarán con un nuevo proceso de aprendizaje para afianzar sus habilidades tecnológicas en el uso y destreza de la herramienta paint

PAINT

Microsoft Paint es un programa perteneciente a Windows que permite realizar dibujos aplicar color y modificar imágenes también se puede usar como un block de dibujo digital para realizar imágenes sencillas y proyectos creativos o agregar texto y diseños a otras imágenes

Como ingresar a Paint

Normalmente la única forma para acceder a Paint es con el siguiente proceso ir al botón de inicio todos los programas después ir accesorios después ir a paint y dar clic



Ventana de trabajo de paint



Herramientas principales de paint

- ✓ Herramienta de portapapeles
- ✓ Herramienta de imagen
- ✓ Herramienta de Paint
- ✓ Herramienta de formas
- ✓ Herramienta de colores



Herramienta de portapapeles



Como podemos observar en la imagen de herramienta portapapeles, observamos 3 características principales que son pegar, copiar y pegar


Copiar, Pegar y cortar

Copiar: Copia lo seleccionado. Crea una copia dentro del portapapeles y mantiene lo seleccionado en el lienzo

Pegar: Esta opción está diseñada para pegar a nuestro lienzo de Paint cualquier imagen del ordenador que quisiéramos editar

Cortar: Nos permite cortar lo seleccionado en nuestro lienzo. Crea una copia en el portapapeles y elimina la parte del lienzo.

Herramienta de imagen



Como podemos observar en la imagen de herramienta imagen observamos 4 características principales

Girar : esta opción nos permite girar las imágenes tanto hacia la izquierda tanto la derecha

Selección Libre: Esta opción que se encuentra en nuestra herramientas de Paint, tiene la finalidad de seleccionar de manera libre

Selección Rectangular: Esta herramienta nos va a permitir seleccionar una parte del dibujo pero de manera rectangular, para así editarlo como se desee

Herramienta de Paint



Como podemos observar en la imagen de herramienta paint observamos 7 características fundamentales

Lápiz: El mismo nos va a servir para escribir en el block

Relleno de color: Esta es una opción que nos va a permitir rellenar cualquier parte de nuestro dibujo

Pincel: Esta opción que se encuentra en nuestras herramientas de Paint nos servirá para hacer trazos de líneas en diferentes partes del block

Selector de color: Nos permite seleccionar cualquier color del lienzo para trabajar con ese mismo tono

Texto: Nos da la opción de agregar texto en nuestro lienzo.

Lupa: Con la lupa podremos acercar o alejar

Herramienta de formas



Barra de Formas : tendremos Rectángulos, círculos, estrellas, flechas, líneas curvas entre otras

Contorno: Nos permite seleccionar el tipo de contorno que deseamos para nuestras formas

Rellenar: Nos da la opción de que nuestra forma tenga un relleno por defecto, para de esta forma no tener que pintarla luego



Herramienta de formas



Como podemos observar en la imagen de herramienta paint observamos 2 características fundamentales

Panel de colores: Esta es la opción más divertida, ya que con ella le daremos color a nuestras imágenes o dibujos. Tendremos 2 colores (primario y secundario),

Editar colores: Esta herramienta de Paint nos permite agregar colores personalizados a la paleta de colores tradicional.



Actividad 1

1 ¿cómo dibujar en paint?



Haz clic sobre el lápiz y dibuja libremente

1.2 ¿borra lo que dibujaste libremente utilizando el borrador?

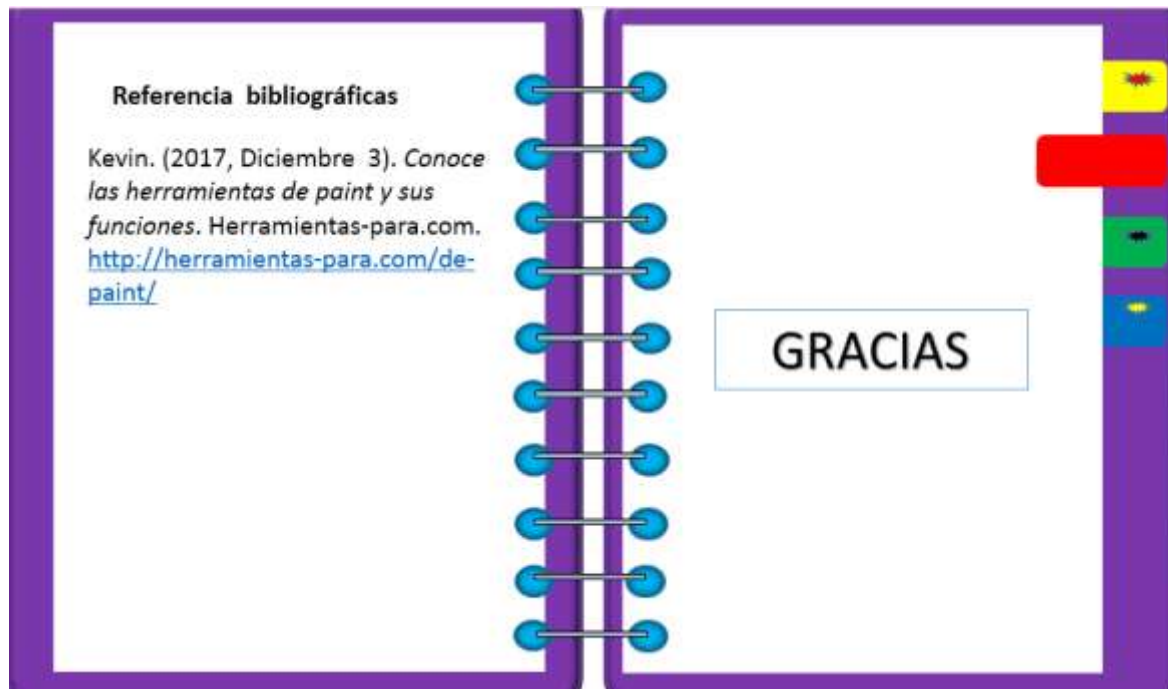
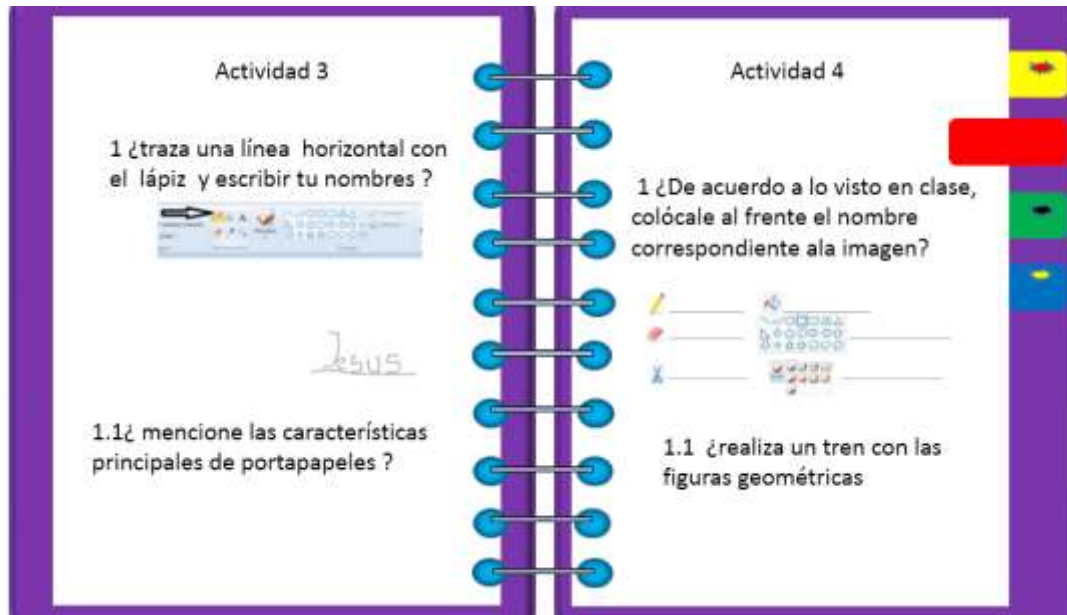
Actividad 2

1¿Cómo hacer figuras geométricas ?



Haz clic sobre la figura rectángulo y triángulo dibújala en el block

1.1 ¿utiliza las diferentes formas para dibujar tu casa o colegio



15. Conclusiones

Qué se logró caracterizar socio demográficamente a los estudiantes del 601 Y de igual manera se hizo un diagnóstico desarrollo de las competencias tecnológicas para este grado en la clase de tecnología e informática del curso 601 del Colegio en la Amistad I.E.D.

Cómo se pudo evidenciar en el análisis de interpretación de la información Se implementaron estrategias que le gustaron a los estudiantes Y éstas contribuyeron al desarrollo de las competencias tecnológicas para grado sexto.

Se fortalecieron las competencias tecnológicas del grado sexto a través de la implementación de estrategias pedagógicas dónde se tuvo que consultaste investigar diferentes referentes teóricos que pudieran dar cuenta en el desarrollo de la malla curricular del colegio y todo esto para fortalecer las competencias tecnológicas de los estudiantes.

Se conocen todos los referentes teóricos que fueron necesarios para implementar las estrategias pedagógicas en fortalecimiento la competencia tecnológica entre grado sexto.

Se diseña una propuesta donde es evidente que el docente de aula fácilmente para manejar y de igual manera los estudiantes para que se siga contribuyendo al desarrollo de las competencias tecnológicas.

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. Cunningham, 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 dónde 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

Anexo 1

De Encuesta Para padres

Encuesta 601 .

La siguiente encuesta es un instrumento de recolección de información, que se aplica con el fin de conocer algunos aspectos de interés de la población del grado 601 del Colegio Distrital La Amistad, caracterizándola, para el trabajo académico de Práctica Pedagógica III, desarrollado por la docente en formación Jesús Andrés Díaz Rosado, de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Tecnología e Informática, de la Universidad Antonio Nariño.

Igualmente se garantiza que el uso de esta información es confidencial y de uso exclusivo para la sistematización de trabajos de grado de los estudiantes en formación de la Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Tecnología e Informática, dando cumplimiento a lo dispuesto en la Ley 1581 de 2012, "Por el cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales" y de conformidad con lo señalado en el Decreto 1377 de 2013, por lo que manifiesto que he sido informado por La Universidad Antonio Nariño.

Respetados Padres de Familia y/o Acudientes: Reciba un saludo de parte del estudiante en formación de la Universidad Antonio Nariño, esta encuesta será diligenciada por el Padre de Familia y/o Acudiente del estudiantes

Objetivo: Caracterizar la población del Curso 601, con fines académicos.

1. Nombre del Estudiante. *

Texto de respuesta breve

2. Grado al que pertenece el estudiante *

Texto de respuesta breve

3. Género *

Femenino

Masculino

4. Edad del estudiante *

Texto de respuesta breve

4. Edad del estudiante *

Texto de respuesta breve

5. Su estrato es *

1

2

3

4

6. Seleccione en qué tipo de vivienda vive usted y su familia: *

Casa

Apartamento

7. Su vivienda es: *

- Propia
- Arrendada
- Familiar



8. Cuántas personas vive en su casa y escriba el parentesco. *

Texto de respuesta largo

9. Su estado civil es: *

- Soltero(a)
- Casado(a)
- Viudo(a)
- Separado(a)
- Unión libre

10. ¿Cuál es su ocupación actual? *

- Empleado
- Desempleado
- Independiente
- Ama de casa
- Estudiante

11. Cuenta con internet *

Si

No

12. Mencione los artefactos tecnológicos con que cuentan en su casa. *

Texto de respuesta largo

13. ¿El estudiante a qué dispositivo tecnológico, tiene acceso?. *

Texto de respuesta largo

14. ¿Quién acompaña a su hijo(a) cuando usa el internet? *

Texto de respuesta breve

15. Cuánto tiempo dura conectado al internet su hijo(a) *

Texto de respuesta breve

Anexo 2

Encuesta institucional

Anexo n2° Encuestas institucional

Curso: _____

Fecha: _____

Respetados Padres de Familia y/o Acudientes.

Reciba un saludo de parte del el estudiante en formación de la Universidad Antonio Nariño, esta encuesta será diligenciada por los estudiantes del grado 601 de colegio la amistad I.E.D

Estudiante: _____ **del curso:** _____

Objetivo: sobre el desempeño del docente en su proceso de enseñanza con el fin de orientar la gestión de la mejora educativa y potenciar el trabajo académico.

1. ¿El profesor Es respetuoso con todos sus alumnos
Si () No ()

2. ¿Posee un alto conocimiento en su asignatura?

Si () No ()

3. ¿Prepara bien sus clases?
Si () No ()

4. ¿Utiliza ejemplos básicos sobre el tema expuesto?
Si () No ()

5. ¿Promueve la participación de los alumnos?
Si () No ()

6. ¿Se comunica de una forma clara y fácil de entender?
Si () No ()

7. ¿Respeto las ideas y pensamientos de los alumnos?
Si () No ()

8. El profesor es puntual en su llegada?
Si () No ()

9. ¿Te gustaría volver con este profesor?
Si () No ()

10. ¿Indique que dispositivo usas para el aprendizaje a distancia?

11. ¿Menciones qué tan útil ha sido para ti el aprendizaje remoto?

Anexo 3

Evaluación

Institución Educativa Distrital la Amistad I.E.D
Evaluación de Paint

FECHA: _____

GRADO: _____

NOMBRE Y APELLIDO: _____

- 1) ¿Qué es Paint?

- 2) ¿Menciones cuáles son los pasos para ingresar a Paint?

- 3) ¿Cuáles son las herramientas de Paint?

- 4) Paint Sirve para

A. Escribir

- B. Para Dibujar y Escribir
- C. Para escuchar cuentos

- 5) ¿Diga si es falso o verdadero Paint tiene herramientas y Colores?
- A. Cierto
 - B. Falso

Anexo 4

Paint



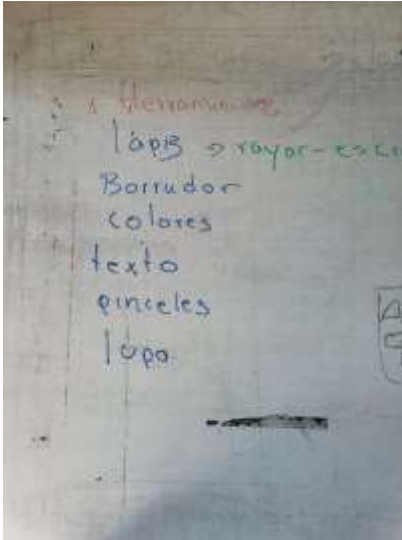
Anexo 5

Descripción de Paint en presencial



Anexo 6

clave presencial herramientas de paint.

**Anexo 7**

De cortar y pegar



Anexo 8

De los colores



Referencias Bibliográficas

Educación., P. la C. se E. la LG (nd). *Ley 115 de Febrero 8 de 1994* . Gobernador

Co. Recuperado el 23 de septiembre de 2021 de

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Dibujar hoy . (Dakota del Norte). Blogspot.Com. Obtenido el 23 de septiembre de 2021 de

<http://dibujarhoy.blogspot.com/2009/05/que-es-el-paint-que-puedo-hacer-con-el.html>

Pintar ¿Qué Es? + Trucos y Alternativas ▷ 2021 . (2020, 3 de

noviembre). Internetpasoapaso.com. <https://internetpasoapaso.com/paint/>

Saza, ID (2018). Propuesta didáctica para ambientes virtuales de aprendizaje desde el

enfoque praxeológico. *Praxis y sable* , 9 (20), 217-237. <https://orcid.org/0000-0002-3148-7021>

García Pérez, F. (n.d.). *EL CONOCIMIENTO COTIDIANO COMO REFERENTE DEL CONOCIMIENTO ESCOLAR*.

https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/26520/El_conocimiento_cotidiano_como_referente_del_conocimiento_escolar.pdf?sequence=1

Álvarez Álvarez, C. (2012). ¿Qué sabemos de la relación entre la teoría y la práctica en la educación? *Revista Iberoamericana de Educación*, 60(2), 12.

<https://doi.org/10.35362/rie6021326>

- García Hernández, Ignacio, & Blanco, C. (2014). Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo. *EDUMECENTRO*, 6(3), 162–175.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=s2077-28742014000300012&script=sci_arttext&tlng=en
- Ballester Vallori, Antoni. (2005). El aprendizaje significativo en la práctica. *Unlp.edu.ar*.
<https://doi.org/http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/24385>
- Solórzano, Y. D. (2017). Aprendizaje autónomo y competencias. *Dominio de Las Ciencias*, 3(1), 241–253.
<https://doi.org/https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/5907382.pdf>
- Serrano, M. T. E., & Psicología, L. en. (n.d.). *CREATIVIDAD: DEFINICIONES, ANTECEDENTES Y APORTACIONES*. Unam.Mx. Retrieved September 22, 2021, from https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art
- Equipo editorial,(Etecé, 2018)Equipo editorial, Etecé. (2018, 10 de abril). *Creatividad* . Concepto.de. <https://concepto.de/creatividad-2/>
- (Educrea, 2012)Educrea. (2012, September 6). *Desarrollo Creativo*. Educrea.cl.
<https://educrea.cl/desarrollo-creativo/>
- Papalia, D. E. (2019). Desarrollo humano / Diane E.Papalia, Sally Wendkos Olds, Ruth Duskin Feldman; traducción de Ona Jurksaitis Lukauskis y German Alberto Villamizar. *Repositorio institucional.ceu.es*. <https://doi.org/000000302331>
- Bates, T. (2014). *4.3 El modelo ADDIE*. Pressbooks.com; Pressbooks.
<https://cead.pressbooks.com/chapter/4-3-el-modelo-addie/>

- Santiago, R. (2013, December 23). *El modelo ADDIE y su relación con el diseño instruccional - The Flipped Classroom*. The Flipped Classroom.
<https://www.theflippedclassroom.es/el-modelo-addie/>
- Jorge rivera muñoz. (2014). el aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes. *Investigación Educativa*, 8(14), 47–52.
<https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/7098>
- Del Valle Coronel, M., & Curotto, M. (2008). *La resolución de problemas como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. 7, 463.
http://reec.uvigo.es/volumenes/volumen7/ART11_Vol7_N2.pdf
- Lineamientos curriculares - Ministerio de Educación Nacional de Colombia*. (2018). Mineduccion.gov.co. <https://www.mineduccion.gov.co/1759/w3-article-339975.html?noredirect=1>
- PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL - PEI*. Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2021). Mineduccion.gov.co.
<https://www.mineduccion.gov.co/1621/article-79361.html>
- Intervención pedagógica - José Manuel Touriñán - USC*. (2015). Webspersoais.usc.es.
<http://webspersoais.usc.es/persoais/josemanuel.tourinan/intervped.html>
- Ley 115 de Febrero 8 de 1994*. https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)*. (2021). Mintic.gov.co.
<https://mintic.gov.co/portal/inicio/Glosario/T/5755:Tecnologias-de-la-Informacion-y-las-Comunicaciones-TIC>
- Docentes al Día. (2019). *Estrategias didácticas que promueven el aprendizaje significativo*. Docentes al Día. <https://docentesaldia.com/2019/01/22/estrategias-didacticas-que-promueven-el-aprendizaje-significativo/>

- El Plan de área – Iefangel.org.* (2017). Iefangel.org. <https://iefangel.org/2016/12/20/plan-de-area/>
- Viloria, D., Valle, D., Pacheco Fuente, J., & Hamburger González, J. (2018). *Competencias tecnológicas de los docentes de universidades colombianas Technological skills of teachers of Colombian universities Contenido.* 39, 43.
<http://www.revistaespacios.com/a18v39n43/a18v39n43p26.pdf>
- Claudia Pradas Gallardo. (2018, December 12). *Habilidades cognitivas: qué son, tipos, lista y ejemplos.* Psicología-Online.com; Psicología-online.com.
<https://www.psicologia-online.com/habilidades-cognitivas-que-son-tipos-lista-y-ejemplos-4275.html>
- PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.* (2021). Peremarques.net.
<http://www.peremarques.net/actodidaprende3.htm>
- ntaciones generales para la educación en tecnología (2008)