

MALLA CURRICULAR PARA LA INTEGRACION E IMPLEMENTACION DE
LAS TIC EN LA EDUCACION BASICA PRIMARIA EN EL CICLO DOS.

LEGUIZAMÓN RODRÍGUEZ LEIDY BIBIANA
ROMERO ARCHILA JAVIER NICOLAS

CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
BOGOTA D.C. – I - 2010

MALLA CURRICULAR PARA LA INTEGRACION E IMPLEMENTACION DE
LAS TIC EN LA EDUCACION BASICA PRIMARIA EN EL SICLO DOS.

LEGUIZAMON RODRÍGUEZ LEIDY BIBIANA
ROMERO ARCHILA JAVIER NICOLAS

Trabajo de grado para optar al título de
Licenciatura en Informática

Director: CARLOS HUBER PINILLA
Director del área de investigación
Facultad de Educación

CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACION
BOGOTA D.C., - I - 2010

Nota de aceptación

Firma Primer Jurado

Firma Segundo Jurado

Firma Director del Programa

Bogotá, D.C., 18 Enero de 2010

DEDICATORIA

A DIOS, porque con su guía caminamos sin temores hacia los obstáculos y encontramos en él la fortaleza que necesitamos para cumplir nuestras metas.

A LA FAMILIA, por ser nuestra fuente de apoyo y darle a nuestras vidas un verdadero sentido, su colaboración y amor nos hicieron olvidar todos impedimentos para culminar nuestros estudios.

Agradecimientos

Los autores expresan sus agradecimientos a:

A nuestros padres quienes nos infundieron la ética y el rigor que guían nuestro transitar por la vida.

A nuestro director de tesis: Carlos Huber Pinilla por su asesoramiento y estímulo para seguir creciendo intelectualmente.

A la Lic. Martha Carvajal y su esposo por su disposición permanente e incondicional en aclarar nuestras dudas y por sus substanciales sugerencias durante la redacción de la Tesis, por su amistad.

A todo el equipo de la Fundación Pies Descalzos por su valiosa colaboración y buena voluntad en las actividades de campo, así como en sus observaciones críticas.

A la institución Gabriel García Márquez y a todas aquellas personas que de una u otra forma colaboraron en la elaboración del proyecto.

CONTENIDO

TABLA DE FIGURAS.....	8
TABLA DE TABLAS.....	9
LISTA DE ANEXOS.....	10
RESUMEN.....	11
ABSTRACT.....	12
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	13
OBJETIVOS.....	15
OBJETIVO GENERAL.....	15
OBJETIVO ESPECIFICO.....	15
JUSTIFICACION.....	16
ANTECEDENTES.....	18
ANALISIS DEL CONTEXTO.....	18
DIAGNOSTICO INICIAL.....	19
OLPC.....	20
EL PROYECTO OLPC.....	20
ANALISIS DEL PROYECTO OLPC A NIVEL MUNDIAL.....	25
EVALUACIONES PRE- PILOTOS HAITI Y PARAGUAY.....	27
XO EN ALTOS DE CAZUCA.....	28
ENCUENTRO EVALUACION PROYECTO OLPC COLOMBIA.....	31
MARCO TEORICO.....	2
EL CURRICULO.....	2
TENDENCIAS CURRICULARES.....	40
CURRICULO (EDUCACION).....	41
LOS ESTANDARES CURRICULARES.....	42
TEORIAS DE LA ENSEÑANZA.....	42
TEORIA CRITICA.....	45
LA MALLA CURRICULAR.....	48
MARCO REFERENCIAL.....	50

CONCEPTUALIZACION DEL APRENDIZAJE	50
EDUCACION POR CICLOS	55
DESAFIOS DE LAS TIC EN LA EDUCACION	57
MARCO LEGAL	60
PROPUESTA DE DISEÑO CURRICULAR.....	61
INTRODUCCION.....	61
FILOSOFIA.....	62
COMPONENTE CONCEPTUAL	64
MISION.....	65
VISION	66
PERFILES	67
EJES DEL CURRICULO	67
OBJETIVOS	68
MODELO PEDAGOGICO.....	68
COMPONENTES DEL MODELO PEDAGOGICO.....	71
PLAN DE ESTUDIOS.....	73
ASIGNATURAS OBLIGATORIAS	74
CARACTERISTICAS DEL CURRICULO.....	75
LOGROS EDUCATIVOS DEL ESTUDIANTES	75
INTEGRACION DE LAS TIC A LA MALLA CURRICULAR.....	77
MALLA CURRICULAR.....	86
MATEMATICAS.....	86
ESPAÑOL.....	111
CIENCIAS.....	132
CIENCIAS SOCIALES.....	149
INFORMATICA.....	181
ETICA Y VALORES.....	201
CONCLUSIONES	221
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	222
ANEXO	223

TABLA DE FIGURAS

Figura 1. OLPC.....	20
Figura 2. Logros obtenidos, ministerio de educación Perú.....	26
Figura 3. Intereses, satisfacción, esfuerzo e importancia.....	26
Figura 4. Proyecto OLPC, BID.....	27
Figura 5. Relación de equipos y sus usos.....	28
Figura 6. Aplicaciones más utilizadas por los docentes del Minuto de Dios....	29
Figura 7. Aplicaciones más utilizadas club XO.....	30
Figura 8. Teoría de la enseñanza.....	42
Figura 9. Relación teoría interpretativo simbólica y la reforma educacional....	44
Figura 10. Implicaciones del diseño curricular.....	52
Figura 11. Proceso de construcción de un currículo interdisciplinario.....	53
Figura 12. Diseño y desarrollo de un currículo.....	54
Figura 13. Desafío de las TIC en la educación.....	57
Figura 14. Desafío de las TIC en la educación.....	58

TABLA DE TABLAS

Tabla 1. Equipos entregados en el mundo.....	22
Tabla 2. Autores y aportes al diseño curricular	41
Tabla 3. Ejes transversales y orientación curricular.....	47
Tabla 4. Diferentes líneas teóricas en la investigación curricular.....	55
Tabla 5. Valores que se desarrollaron a partir de la integración curricular.....	64
Tabla 6. Aplicaciones básicas del XO.....	79

LISTA DE ANEXOS

Anexo A. Formatos de recolección de datos.....	224
Anexo B. Primer informa PRUEBAS SABER.....	230
Anexo C. Video presentación proyecto OLPC.....	235
Anexo D. Trabajo de campo (galería fotográfica).....	236

MALLA CURRICULAR PARA LA INTEGRACION E IMPLEMENTACION DE LAS TIC EN LA EDUCACION BASICA PRIMARIA EN EL CICLO DOS.

RESUMEN

La investigación da prioridad a la educación, desde de la perspectiva del proceso de aprendizaje, orientado en los principios del constructivismo, de la psicología cognitiva. La metodología que se utilizó corresponde a una investigación de campo. La muestra correspondió a los 7 profesores y 174 estudiantes, que presentan problemas de aprendizaje basados en lecto escritura y en la comprensión de signos matemáticos esto conllevando a bajo nivel académico.

Ahora bien a pesar de contar con una nueva herramienta donada por el programa de olpc y el banco de desarrollo interamericano (BID), la cual ha demostrado mejorar los niveles de la educación como lo a echo en Perú y Haití subiendo sus niveles de educación pública. Esta herramienta a logrado fortalecer muchos procesos de enseñanza aprendizaje; en la comuna cuatro solo ha logrado convertirse en la entretención de algunos niños y la perfecta herramienta para que los docentes tengan tiempo para llenar planillas y es ahí donde radica el verdadero problema y es que uso le están dando los docentes de la institución a esta novedosa herramienta.

Razón por la cual la presente investigación demuestra que aunque la herramienta sea excelente si no se le da un verdadero significado pedagógico, solo será el perfecto atari para los estudiantes y la perfecta entretención para darles tiempo a los docentes, así que se busca darle un verdadero sentido pedagógico creando una propuesta curricular en donde el docente tenga la libertad de decir cómo y cuándo aplicar los contenidos. No pretende decir cómo se debe enseñar, pretende guiar a las docentes en una serie de contenidos y aplicaciones más apropiadas para este tipo de herramientas y de esta manera lograr la integración de las TIC.

La propuesta de diseño curricular se gesta entonces como un aporte para mejorar la enseñanza en educación básica primaria (ciclo dos), realizada en el marco de la formación de los estudiantes y docentes pertenecientes a la institución. Se valora la importancia del diseño curricular, su concepción teórica y pedagógica, así como aprendizajes por medio de ambientes virtuales, presenciales y semi-presenciales. Se resaltan como significativos los siguientes aspectos: la utilización de la herramienta XO y la utilización de las diferentes actividades en un PC convencional, la estructura curricular, la experiencia de los docentes participantes. De esta experiencia se derivan lineamientos curriculares claves para la reflexión y para reorientar la acción pedagógica mediada por tecnologías en el ciclo dos, con la intención de que los docentes examinen y mejoren su propia práctica así como también fomentar la construcción permanente del conocimiento en el contexto inmediato de los estudiantes, brindándoles así la posibilidad de ser creadores de nuevos ambientes de aprendizaje.

Palabras clave: currículo, diseño curricular, TIC, OLPC, XO

IT ENMESHERS CURRICULAR FOR THE INTEGRATION AND
IMPLEMENTATION OF THE TIC IN PRIMARY THE BASIC EDUCATION IN
CYCLE TWO.

ABSTRACT

The investigation gives priority to the education, from of the perspective of the process of learning, oriented in the principles of the constructivism, of mental psychology. The methodology that was used corresponds to an investigation of field. The sample corresponded to the 7 professors and 174 students, who present/display problems of learning based on lecto writing and the understanding of mathematical signs this entailing at low academic level. However in spite of counting on a new tool donated by the program of olpc and the inter-American development bank (I.A.D.B.), which has demonstrated to improve the levels of the education as a I throw in Peru and Haiti raising its levels of public education. This tool to managed to fortify many processes of education learning; in commune four it has only managed to become the entretención of some children and the perfect tool so that the educational ones have time to fill lists and is there where is the true problem and is that use is giving the educational ones him of the institution to this novel tool. Reason for which the present investigation demonstrates that although the tool is excellent if a true pedagogical meaning does not occur him, will only be perfect atari for the students and the perfect entretención to give time the educational ones, so it looks for to give a true pedagogical sense him creating a curricular proposal where the educational one has the freedom to say how and when to apply the contents. It does not try to say how one is due to teach, tries to guide educational in a series of contents and the more appropriate applications for this type of tools and this way to obtain the integration of the TIC. The proposal of curricular design then deed as a contribution to improve education in primary basic education (cycle two), realised within the framework of the formation of the educational students and pertaining to the institution. The importance of the curricular design, its theoretical and pedagogical conception is valued, as well as learnings by means of virtual, actual and semi-actual atmospheres. They are emphasized like significant the following aspects: the use of tool XO and the use of the different activities in a conventional PC, the curricular structure, the experience of the educational participants. From this experience curricular lineamientos are derived keys it reflection and to reorient the half-full pedagogical action by technologies in cycle two, with the intention of that the educational ones examine and improve their own practice as well as to foment the permanent construction of the knowledge in the immediate context of the students, offering them therefore the possibility of being creative of new atmospheres of learning.

Key words: curriculum, curricular design, TIC, OLPC, XO

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

El colegio Gabriel García Márquez sede Minuto de Dios localizado en cazuca comuna 4, cuenta con 170 estudiantes y 7 maestros inscritos al proyecto OLPC, correspondientes al ciclo dos, de los cuales alrededor de 70 se encuentran en refuerzo escolar.

La edad promedio de los niños pertenecientes al ciclo dos es de 7 a 12 años, respectivamente, los niños viven rodeados de múltiples situaciones que influyen negativamente en su rendimiento académico. La zona está catalogada como una de las más vulnerables de la ciudad, inseguridad, violencia social e intrafamiliar pero ante todo un alto índice de pobreza ya que la gran mayoría se ubican en el estrato 1.

Ahora bien la principal falencia de estos estudiantes es la lecto escritura lo que dificulta el aprendizaje en todas las áreas, por lo tanto les es imposible comprender claramente los temas tratados de las diferentes asignaturas, donde también se muestra la falta de atención e interés por la clase; a pesar de contar con la incursión de nuevas tecnologías al aula a través del proyecto OLPC, donde directivos y docentes han permitido a los estudiantes verlo y utilizarlo como juguete, mas no como herramienta para construir u transformar el conocimiento bien sea bajo ambientes colaborativos o aprendizaje autónomo, es decir los docentes han desaprovechado la herramienta y sean apartado de guiarlos, orientarlos, peor aún se olvidaron de vincular estrechamente la herramienta a sus contenidos, estrategias u metodologías, por el temor a ser sustituidos por la “tecnología” generando así.

Incredulidad de los docentes frente a proyectos alternativos.

Lentitud en los procesos de construcción del conocimiento y los temores de los estudiantes por exponer sus ideas u opiniones por la burla de sus compañeros y peor aún por la calificación

Falta de reflexión y análisis por que se han formado dentro de un esquema memorístico y repetitivo para obtener una calificación

Ahora bien si revisamos nuestra experiencia como alumnos o alumnas, recordaremos que nos atraían las filminas videos u otro tipo de materiales. Lo mismo recordamos de nuestra experiencia docente pero es fácil darse cuenta de que ha pasado el efecto “novedad”, todas estas prácticas han dejado de interesar y no tenemos indicios de que en este caso valla a ser diferente. Echo que nos permite afirmar que nuestros educando son mucho más receptivos para materiales en los que ellos hayan participado en la creación (imágenes sueltas, videos y actualmente materiales web) que en los que no, razón por la cual todas las actividades en las que ellos sean creadores y no receptores tendrán más posibilidad de éxito

Arrojando de esta manera el interrogante que dará viabilidad a nuestra investigación como lo es:

¿Cuál debe ser la estructura curricular que puede ser incorporada a la institución Minuto de Dios de altos de cazuca para la integración de nuevas tecnologías a las aulas regulares en la educación básica primaria correspondientes al ciclo dos?

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Estructurar una propuesta de diseño curricular que permita a los docentes de educación básica primaria, la integración y aplicación pedagógica de las TIC.

OBJETIVO ESPECIFICO

Establecer el uso actual de las TIC en el ciclo dos de la institución Minuto de Dios en altos de Cazuca.

Analizar las actividades del XO, para la integración a la malla curricular.

Seleccionar los núcleos temáticos, metodológicos y estratégicos que permitan la articulación e integración de las TIC al currículo.

Diseñar un plan de estudios que permita la integración de las TIC al ciclo dos en instituciones públicas y privadas.

JUSTIFICACION

La incorporación de las TIC a la educación bajo herramientas como computadores, cámaras, recursos en línea o proyectos como el OLPC, se están realizando en forma creciente con diversas modalidades. Algunas veces a partir de políticas o iniciativas de organismos internacionales para la promoción del desarrollo a la educación, y otras como resultado de iniciativas particulares o de grupo. Muchas de las experiencias son aisladas dependiendo su continuidad del entusiasmo y esfuerzo de los actores que intervienen, otras se gestan como experiencias piloto, acotadas, controladas y con seguimiento; poco conocidas y con un gran compromiso en mejorar la calidad de la educación en pro de crear y construir factores críticos a considerar que promuevan una inserción exitosa de las TIC.

Durante los últimos años, ha surgido un creciente interés por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el mundo entero. Como las TIC ya han modificado la naturaleza del trabajo, las habilidades y los conceptos que los estudiantes deben alcanzar para ser adultos productivos en la sociedad también cambiaron y se enfrentan a cambios permanentes. Hoy no es la excepción enfrentamos la necesidad de preparar a estudiantes para un aprendizaje continuo en una “sociedad del conocimiento”. El desafío no es simplemente que los estudiantes alcancen niveles elevados en las evaluaciones, sino que a través de proyectos como el de OLPC se genere y demande un nuevo modelo pedagógico que apunte al aprendizaje de por vida lo que implica enseñar a aprender a aprehender. Factor clave en la sociedad del conocimiento como las nuevas estrategias de aprendizaje permanente y colaborativo demandando así la implementación de nuevas formas de enseñar y aprender.

Todo esto conlleva a que tradicionalmente, en muchos casos para un niño el ir a estudiar no es precisamente algo que lo entusiasme, y cuando lo es, se debe generalmente a las actividades lúdicas antes que a las actividades y metas académicas.

El niño va a la institución por obligación, para aprender cosas que la sociedad le impone, sin que se le consulte y sin que él se sienta comprometido, sin embargo, el aprender puede ser divertido y asumido por el estudiante como un afán propio.

Al aprender nos damos cuenta de que crecemos, que se nos abren nuevas posibilidades, que nuestra mirada se amplía o profundiza y, como Johan Huizinga, plantea el siguiente interrogante: ¿no es acaso a través del juego que los niños aprenden? ¿No es acaso el juego una de las manifestaciones que diferencian al ser humano de los demás animales, especialmente cuando el juego tiene carácter básicamente lingüístico y simbólico?

Se puede deducir, entonces, que lo atractivo no es el contenido sino la metodología. Los ejemplos de aprendizaje que plantea Huizinga, tienen un lenguaje claro: andar y aprender un juego con reglas es, y su aprendizaje se realiza en el proceso de su ejecución. Es, por decirlo así, un producto secundario que tiene sentido, a través de las actividades propuestas en este diseño curricular, en el cual se propicia la participación activa de los docentes y estudiantes, es decir, el aprender haciendo.

Los inconvenientes no se harán esperar, alcaldía, directivas de la institución y nombramientos a corto plazo son el pan de cada día, pero nuestra educación necesita un cambio, así que el reto inicia en Cazuca en la comuna 4, mañana estamos seguros que se extenderá.

Se busca vincular de forma permanente e integral un nuevo diseño curricular, que se concrete en un efectivo desarrollo de capacidades, habilidades y destrezas, donde padres, alumnos, maestros y directivos no solo estén comprometidos con sus funciones, sino que estos a su vez reciban capacitación la cual les facilite los aprendizajes con niveles de alta calidad.

Planteando así, un proceso de innovación educativa mas no técnica, lo que genera una profunda reflexión sobre las posibilidades de las nuevas tecnologías, como medio de desarrollo curricular, bajo la premisa de que por muy potente que sea la tecnología, sino está acompañada de un proyecto de integración en un programa educativo no alcanzara jamás un sentido pedagógico, donde construir y reconstruir de paso al aprender a aprender en un contexto real, su contexto, mejorando así la calidad de la educación primaria, sin olvidar los lineamientos de la política nacional.

ANTECEDENTES

Los antecedentes de la presente investigación pueden ser articulados en dos grupos, antecedentes del problema, los referidos a las necesidades formativas y curriculares, y los referidos a la herramienta (XO), con la cual realizaremos la integración a las TIC

ANALISIS DEL CONTEXTO

La comuna 4 de Cazuca está ubicada en el municipio de Soacha, con un alto índice de población vulnerable, pues son personas desplazadas por la violencia, según datos de la red de solidaridad, al sector llegan aproximadamente 10 familias a la semana y esto hace que la zona sea la receptora del 40% de la población desplazada de Cundinamarca.

La Zona se caracteriza por:

- La aridez de las tierras
- Los terrenos son ilegales
- No hay acceso a los servicios públicos
- No se cuenta con construcciones adecuadas de vivienda y educación.
- La población infantil oscila entre los 5 años a los 15 años aproximadamente.

Al iniciar el trabajo de campo, se refleja casi de inmediato el poco compromiso de los entes gubernamentales de Soacha como lo son la secretaria de educación, la alcaldía de Soacha y algunos docentes que aunque han hecho parte activa del proceso de integración de nuevas herramientas a sus clases, no tienen la suficiente constancia, hecho que no permite evidenciar las verdaderas problemáticas, y los reales afectados son los estudiantes pues bajo esta premisa sus habilidades lógico_matemáticas y de lecto escritura siguen sin avance o peor aun deteriorándose cada día más.

Los niños que presentan problemas de atención son los citados al mal llamado refuerzo escolar, actividad que se realiza los días sábados en horas de la mañana y la tarde por voluntarios, que a pesar de tener las mejores intenciones están alejados del factor pedagógico y poco conocen de sus necesidades, al igual que la carencia de información en cuanto al PEI, y la malla curricular, de modo tal que no hay un hilo conductor del proceso de enseñanza aprendizaje de los educandos.

Los docentes de la institución MINUTO DE DIOS de altos de Cazuca hacen uso de los materiales convencionales como: tiza, tablero, lápiz y cuaderno, haciendo que las actividades escolares se tornen monótonas y poco motivadoras para los estudiantes, ahora bien surge una nueva problemática al integrar al aula regular la tecnología a través del proyecto OLPC, generando así:

- Resistencia institucional para desarrollar proyectos pedagógicos donde se involucre a los docentes y en si a la comunidad educativa en general.
- Dificultades en la producción escrita coherente y en la comprensión e interpretación de textos debido a que en la educación básica no hay una cultura ni formación para la producción de textos.
- Los estudiantes tienden a descuidar el estudio ya que no tienen conciencia de lo importante que es para ellos formarse como personas integrales capaces de resolver sus problemáticas sociales, culturales, económicas e incluso afectivas por medios no violentos recordemos que en todo caso la violencia se demuestra de manera diferente en cada individuo.

DIAGNOSTICO INICIAL

Los grados tercero y cuarto están conformado por 174 estudiantes entre los 7 y 12 años, residentes del sector de Altos de Cazuca de la comuna 4 del Municipio de Soacha. De ellos 20 son repitentes, 70 venían de un proceso de seguimiento por dificultades en el aprendizaje y 12 tienen procesos de seguimiento por dificultades a nivel de convivencia.

Es un grupo heterogéneo en el cual solamente 74 estudiantes saben leer y escribir, con el resto se debe retomar el proceso de lectoescritura desde una fase inicial, los estudiantes no retienen información al dictarla lo que hace más lento el proceso y aquellos que ya leen y escriben fácilmente se dispersan cuando terminan sus actividades y los demás hasta ahora comienzan.

Al ser grupos tan numeroso el espacio físico del aula se hace insuficiente, se maneja un altísimo nivel de ruido y se dificulta hacer un seguimiento meticuloso con cada estudiante.

Teniendo en cuenta la anterior descripción se delimitan las siguientes directrices para la orientación pedagógica de este curso:

- ✓ Aplicar la metodología de trabajo cooperativo
- ✓ Ubicar a los estudiantes en grupos mezclando los que están atrasados con aquellos más avanzados.
- ✓ Delegar monitores de grupo.
- ✓ Delegar monitores generales académicos, de disciplina y juez de paz.
- ✓ Mantener a los acudientes informados mediante el cuaderno de control de cualquier novedad
- ✓ Utilizar didácticas de clase que faciliten el proceso de la lectoescritura
- ✓ Reforzar los procesos del aula con los acudientes en casa, para evidenciar avances reales.

OLPC



¹OLPC - UNA COMPUTADORA POR NIÑO

“Es un proyecto educativo, no de laptops.”

Nicholas Negroponte

Figura 1. OLPC. Una computadora por niño²

Presentación

OLPC no es, en esencia, un programa tecnológico, ni la XO un producto en el sentido convencional de la palabra. La OLPC es una organización sin fines de lucro que provee los medios para un objetivo, el objetivo de que a todos los niños, aun en los lugares más remotos del globo, se les brinde la oportunidad de descubrir su potencial, de ser expuestos a un mundo lleno de ideas, y de contribuir a una comunidad mundial más sana y productiva.

Nicholas Negroponte

EL PROYECTO OLPC

El proyecto OLPC, se caracteriza por su filosofía de “It`s an education project, not a laptop Project”(es un proyecto de educación, no uno de portátiles), dado que su objetivo es llevar una herramienta educativa a los niños de los países en desarrollo.

De acuerdo a lo que dice la página del proyecto OLPC, su objetivo es “revolucionar la forma como educamos a los niños”, razón por la cual el proyecto plantea cinco principios que son fundamentales:

La **XO** (nombre dado al portátil), debe ser propiedad de los niños esto implica que los niños los pueden llevar a su hogar durante el periodo escolar.

Plantea que el XO debe ir para niños entre seis y doce años

Todo niño debe tener un XO y uno de los objetivos del proyecto es saturar la zona de implantación

La conectividad entre los niños es de vital importancia

¹ Nicolás Negroponte, Encuentro 18-11-09

² Foto Javier Nicolás Romero 18-11-09

Los niños no solo son consumidores de conocimiento, sino que deben ser integrantes activos de una comunidad de aprendizaje, por ello la XO debe venir con un software libre y de código abierto.

La XO no viene a reemplazar la sala actual de informática sino que viene a formar parte activa del aprendizaje del niño, como herramienta para enseñar matemáticas, física, geometría, español, música entre otras, la cual facilita la distribución de textos electrónicos gracias a su pantalla el trabajo en equipo la conectividad entre otras.

Es decir bajo la utilización de esta herramienta se plantea una forma diferente de aprender para los niños, más activa, participativa, transformadora donde el niño es alguien que enseña también a los demás, dicha forma plantea un cambio total a los educadores quienes deben desarrollar una forma más dinámica de enseñar, donde no simplemente se reproduce un conocimiento para que los niños lo entiendan sino que se deben convertir en guías para que de este modo el niño por si solo construya lo que aprende.

La XO posee un sistema Operativo GNU/Linux con una interfaz educativa llamada Sugar. Esta interfaz difiere enormemente de la de otros Sistemas Operativos, y por ende tiende a ser difícil de utilizar por una persona mayor, sin mencionar que el teclado está diseñado para niños. Sin embargo, se puede notar cómo los niños manejan de una manera más intuitiva la XO, utilizando el hardware y software que viene en ésta.

La computadora XO permitirá a los niños y a los profesores familiarizarse con herramientas que vienen en el propio computador que le permitirán asistirlos en tareas dentro y fuera del aula de clase, así como también foros donde podrán publicar fácilmente sus tareas en la web, por la misma dinámica del portátil que fácilmente mantiene en red y es muy portable.

Este es un gran impacto para la sociedad porque son los niños del futuro los que se formarán como personas que compartirán sus conocimientos, sus trabajos, opinarán más en la red, construirán comunidades. El portátil extenderá la comunicación en las aulas de clases, permitirá realizar actividades de campo fuera del salón de clase pero no dejando de permanecer en red con todos los niños. Los profesores pueden sacar provecho de esto para mejorar la didáctica de las clases e introducir a los niños con los trabajos de campo, para conocer la naturaleza, compartir experiencias o poner en práctica lo aprendido en el salón de clases. La XO crea su propia red en malla al salir de la caja. Cada máquina es un router inalámbrico dedicado.

Tabla 1. EQUIPOS ENTREGADOS EN EL MUNDO

	XO entregadas	Idioma	Teclado	Versión de software	Estado del servidor de la Escuela
OLPC Uruguay	420.000	Español	OLPC Teclado Español	8.2.0 (767)	
OLPC Perú	290.000	Español		8.1.0 (703) 8.1.1 (708)	ninguno
OLPC Rwanda	120.000	Inglés	OLPC Inglés Teclado	8.1.1 (708)	
OLPC G1G1	78.500	Inglés	OLPC Inglés Teclado	7.1.0 (650) 7.1.2 (656)	ninguno
OLPC México	50.000	Español			
OLPC Birmingham	14.000	Inglés	OLPC Inglés Teclado		0,4
OLPC Haití	13.700	Criollo	OLPC francés Teclado	7.1.2 (656) 8.1.0 (703)	ninguno
OLPC grupos pequeños	13.500	Inglés	OLPC Inglés Teclado	7.1.2 (656)	ninguno
OLPC Mongolia	10.100	Mongolia	OLPC Mongolia teclado	8.2.0 (767)	
OLPC G1G1 2008	6.500	Inglés	OLPC Inglés Teclado	8.2.0 (767)	ninguno
OLPC Colombia	6.000	Inglés	OLPC Inglés Teclado		
OLPC Etiopía	5.900	Amárico Inglés	OLPC amárico teclado	7.1.2 (656)	

OLPC Afganistán	5.000	Dari Inglés	OLPC Dari teclado		
OLPC Nicaragua	5.000	Español	OLPC Teclado Español		
OLPC Oceanía	4.500		OLPC Inglés Teclado	Candidatos	0,4
OLPC Paraguay	4.000	Español	OLPC Teclado Español	8.2.1	0.5.1
OLPC Colombia	4.000	Español	OLPC Teclado Español	8.1.0 (703)	0,4
OLPC Varios	3.500	Inglés	OLPC Inglés Teclado	7.1.2 (656) 8.2.0 (767)	ninguno
OLPC Guatemala	3000	Español	OLPC Teclado Español	8.2.0 (767)	ninguno
OLPCorps 2009	3.000	Inglés	OLPC Inglés Teclado		ninguno
OLPC Brasil	2.600	Portugués de Brasil			
OLPC Australia	1.500	Inglés	OLPC Inglés Teclado	7.1.2 (656)	
OLPC Sri Lanka	1.350	Inglés		7.1.2 (656)	
OLPC Iraq	1.150	Árabe	OLPC Arabic Keyboard		ninguno
OLPC Ghana	1.100	Inglés	OLPC Inglés Teclado	7.1.2 (656)	0,3
OLPC Camboya	1.000	Khmer	OLPC Khmer teclado		
OLPC China	1.000	Inglés	OLPC Inglés Teclado	7.1.2 (656)	
OLPC territorios palestinos	1.000	Árabe	OLPC Arabic Keyboard		

OLPC Colombia	750	Inglés Hindi Bengalí	OLPC Devanagari Keyboard	7.1.2 (656)	
OLPC Sudáfrica	650	Inglés	OLPC Inglés Teclado		
OLPC Italia	600		OLPC italiano teclado	7.1.2 (656)	ninguno
OLPC Tailandia	505	Tailandia	OLPC tailandés teclado		
OLPC Niue	500	Inglés	OLPC Inglés Teclado	8.1.0 (703)	0,4
OLPC Líbano	450	Árabe	OLPC Arabic Keyboard	7.1.2 (656)	
OLPC Mozambique	200		OLPC portugués teclado	8.1.0 (703)	
OLPC Papua Nueva Guinea	100	Inglés	OLPC Inglés Teclado		
OLPC Argentina / Jimeta	100	Inglés	OLPC Inglés Teclado	8.2.0 (767)	
Amigos OLPC	80	Inglés	OLPC Inglés Teclado	8.2.0 (767)	0,4
OLPC UK/Pilots/London2009	50	Inglés	OLPC Inglés Teclado		ninguno
OLPC Chiapas	40	Español			
OLPC Malí	30	Francés	OLPC Inglés Teclado		
OLPC Argentina / Rawalpindi	27	Dari Pashto			

ANALISIS DEL PROYECTO OLPC A NIVEL MUNDIAL

Dada la importancia que está adquiriendo el proyecto OLPC (One Laptop per hild) a nivel mundial, cabe resaltar que en México, Perú, Colombia, como en casi todos los países en vías de desarrollo existen grandes deficiencias educativas. Es aquí donde el proyecto OLPC adquiere una gran importancia. Ya que por medio de una laptop de bajo costo trata de brindar a los niños un apoyo en su educación.

Esto no quiere decir que simplemente con el proyecto OLPC se solucionen los problemas educativos de estos países, pero brinda un material importante para complementar su educación, permitir un mayor desarrollo del estudiante en base a la exploración, y sobre todo brindar una herramienta que permita empezar a cerrar la brecha tecnológica que existe con los países desarrollados.

PERU⁴

El Programa

“Una Laptop por Niño”

Construyendo un futuro mejor para los peruanos...

...un niño a la vez

- Beneficios y Beneficiarios
- Un niño, una laptop, 24 horas al día ... aprendiendo... y también su familia.
- Educación más equitativa, individualizada y de mejor calidad en cada escuela.
- Una ventana al mundo para la Familia.
- Nuevos ciudadanos del Mundo Digital sin migraciones ni costosas inversiones.



³ http://wiki.laptop.org/go//index.php?title=The_OLPC_Wiki&oldid=226637

⁴ OLPC, Wiki. http://wiki.laptop.org/go/Category:OLPC_Peru



Figura 2. Logros obtenidos, Ministerio de educación Perú⁵

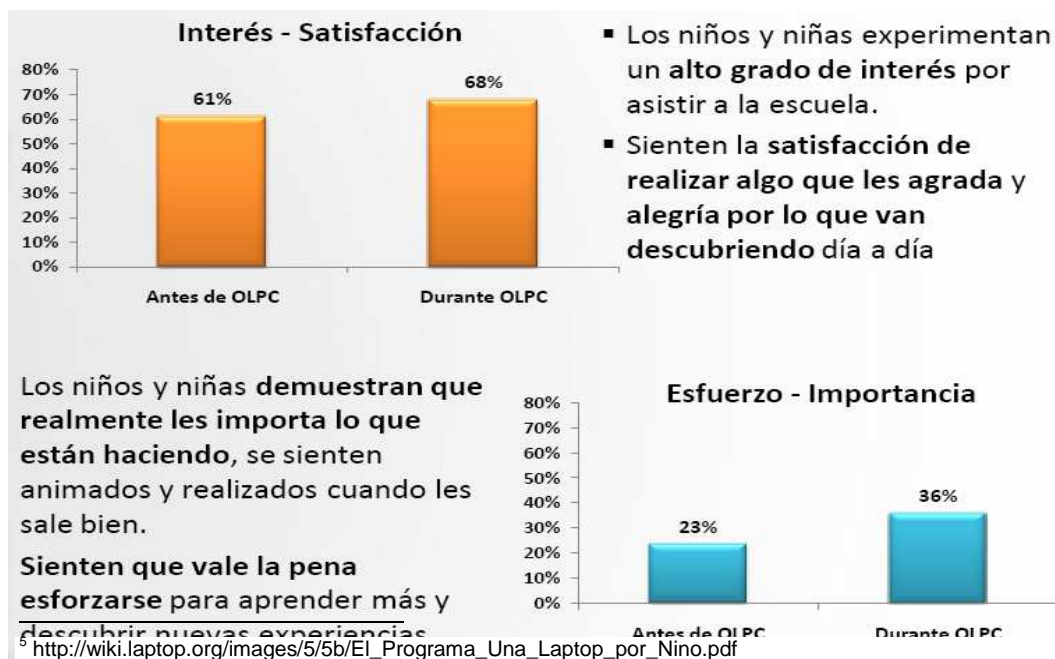


Figura 3. Interés – satisfacción – esfuerzo - importancia⁶



Figura 4. Proyectos OLPC (BID)⁷

EVALUACIONES PRE- PILOTOS HAITI Y PARAGUAY

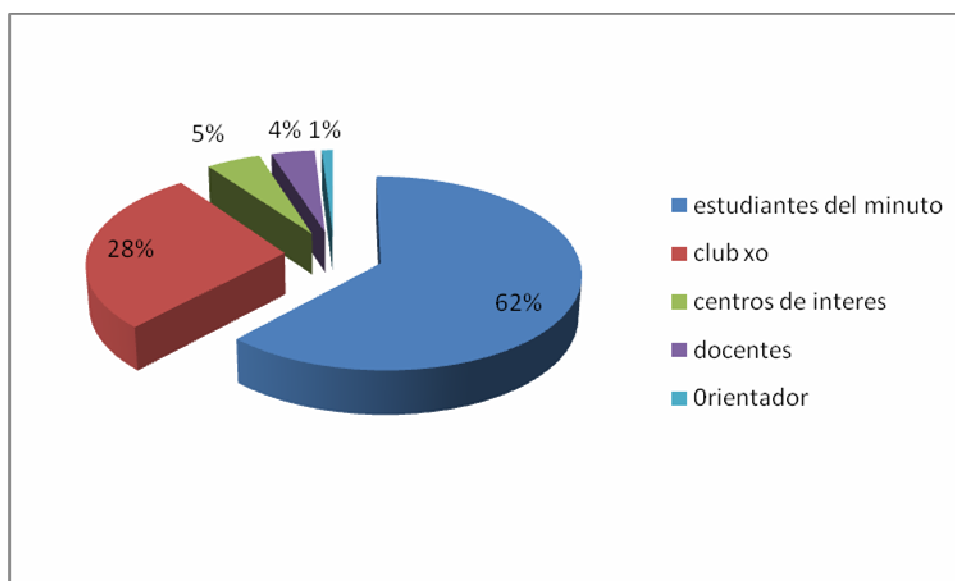
- Encuestados perciben mejoras en lectura y escritura entre los estudiantes (Creolé y francés en Haití, español en Paraguay)
- Se percibe el XO como un símbolo de oportunidades y progreso.
- La concentración de los estudiantes varía mucho a lo largo de la jornada.
- Hay importante correlación entre el involucramiento de los profesores y las prácticas de los estudiantes.
- Baterías duran en la práctica cerca de 2 horas
- Falta de soporte para contenidos disponibles (Flash)
- La conectividad a Internet es muy inestable (WAN y LAN)

⁶ Eugenio Severin, *División de Educación BID* <http://people.sugarlabs.org/rafael/TICSenEducacion.pdf>

⁷ Eugenio Severin, *División de Educación BID* <http://people.sugarlabs.org/rafael/TICSenEducacion.pdf>

XO EN ALTOS DE CAZUCA

Figura 5. RELACION DE EQUIPOS Y SUS USOS



Para el inicio del proyecto en altos de Cazuca se contaron con 281 equipos XO perteneciente al proyecto OLPC donados por el BID (Banco Interamericano de Desarrollo) y estos fueron destinados de la siguiente manera:

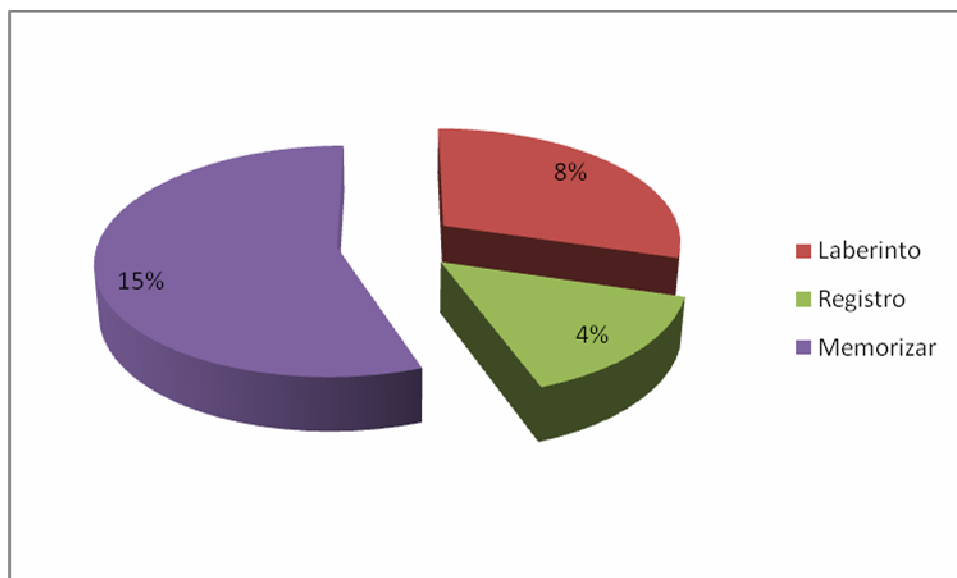
1. 174 Equipos correspondientes al 62% fueron entregados a los niños de grados 3 y 4 de la institución distrital minuto de dios los cuales buscaran beneficiar a sus familias de manera indirecta ya que ellos los podrá llevar a sus casas y sus padres deben asistir a una capacitación mensual que tiene como objetivo acercar a los padres de familia a esta herramienta para que sean parte activa del proceso de aprendizaje de sus hijos.
2. 80 equipos correspondientes al 28% fueron entregados para los diferentes proyectos como lo son los clubes XO en los cuales se busca acercar a la comunidad a las tecnologías de la información y la comunicación distribuyéndolos de la siguiente manera:

- Club XO para niños de la comunidad, los cuales no fueron beneficiados por el proyecto OLPC.
- Club XO jóvenes este está diseñado para que los jóvenes de la comunidad interesados en aprender a diseñar nuevos programas que sirvan para mejorar los procesos de aprendizaje de los niños de la comunidad.
- Club XO emprendimiento este busca que los estudiantes de once conozcan sobre el mantenimiento de un computador, esto con el fin de que ellos encuentren otros campos de acción al momento de graduarse

Estos equipos se trabajan los días sábados y permanecen dentro del colegio.

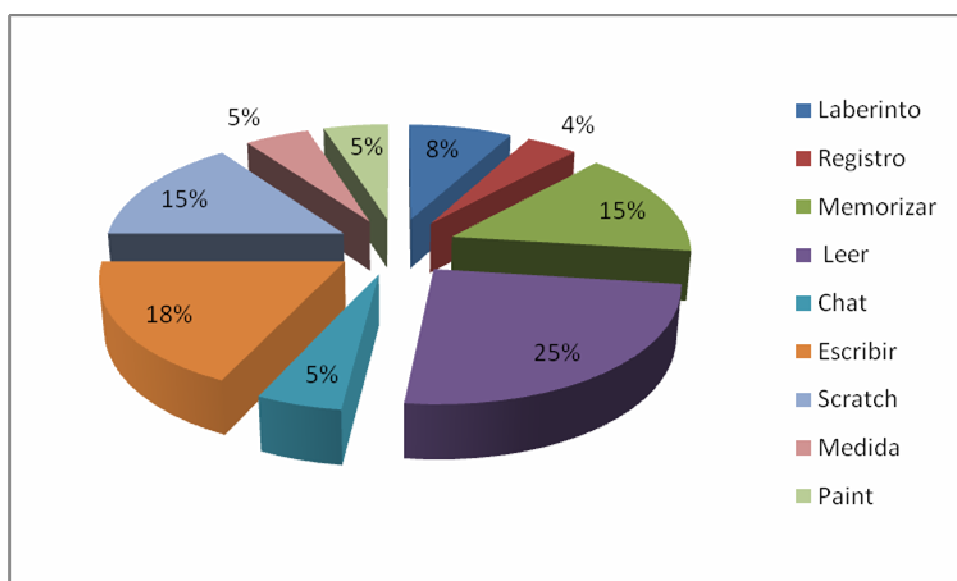
3. 8 equipos correspondientes al 5% los cuales están ubicados en 4 centros de interés en donde algunas familias cedieron espacios para ubicar bibliotecas comunitarias en las cuales los niños pueden asistir para asesorías en tareas.
4. 7 equipos correspondientes al 4% entregados a los docentes
5. 1 equipo correspondiente a 1% entregado al orientador del colegio el cual lo utiliza para terapias gracias a varias de sus aplicaciones él puede descubrir problemáticas que rodean a los alumnos de la institución.

**Figura 6. APLICACIONES MAS UTILIZADAS POR LOS DOCENTES
DEL MINUTO DE DIOS**



Esta grafica muestra una estadística de las aplicaciones más utilizadas por los docentes en el aula y aunque estas tienen un gran sentido pedagógico se han utilizados simplemente como premio a los que terminan los ejercicios en clase.

Figura 7. APLICACIONES MÁS UTILIZADAS EN LOS CLUB XO



Esta grafica muestra el porcentaje de uso de las aplicaciones que permiten la integración a las áreas del conocimiento siendo las más usadas, ya que a través de ejercicios o actividades tales como un periódico, los niños desarrollan trabajo colaborativo, investigativo y por esto recurriría a utilizar navegar después tendría que realizar un esquema bajo el cual hará uso de la actividad de escribir y adicionalmente tendría que agregar imágenes y estaría aplicando registro entre otras, así de esta manera se estaría integrando varias aplicaciones a una sola actividad, bajo fines netamente pedagógicos que fácilmente se pueden articular a los contenidos temáticos.

ENCUENTRO EVALUACION PROYECTO OLPC COLOMBIA

19 Y 20 DE NOVIEMBRE DE 2009

DIA 1

El objetivo fundamental del primer día del taller, es la recopilación de las experiencias vividas en las tres regiones en las cuales se está implementando el programa con Fundación Pies Descalzos. Se busca, construir conjuntamente el plan de acción para el siguiente año, a partir del análisis de proceso del 2009.

La sesión se inicia con la presentación del taller y de cada uno de los asistentes. Posteriormente se da paso al reconocimiento de las experiencias a través de tarjetas elaboradas por cada uno de los asistentes.

¿QUÉ HE APRENDIDO EN EL PROCESO?

Trabajo cooperativo	Metodología integradora	Valor de las TIC en la educación
Liderazgo	Planeación	Manejo del XO
Investigación	Equidad: acceso individual al conocimiento	
Comprender	Integralidad	

Aprender	Valores
Socializar	Responsabilidad
Construir	Compromiso
Crear	
Innovación	
Nuevas estrategias	
Evaluar los resultados	
Generar reflexión en la institución	

CONCLUSIONES

1. El abordaje pedagógico desde la metodología de aprendizaje cooperativo, ha sido fundamental. Haber contado con capacitación previa en esta línea, antes de acercarse al XO le da a los docentes elementos claves para la organización de clases y organización de proyectos de aula.
2. Indiscutiblemente el programa OLPC se muestra como un sistema revolucionario y reconocedor del valor de las TIC en la educación.
3. Se desarrollan secuencias dentro del trabajo cooperativo que llevan a una investigación, comprensión, socialización, creación, innovación, para al final realizar una evaluación y hacer una retroalimentación.
4. Dentro de la metodología integradora se han aprendido a realizar planeaciones dentro de la computación 1 a 1 y se han desarrollado una serie de valores.
5. El componente técnico ha permitido aprender el uso del XO dentro del aula.

¿QUÉ CAMBIOS SE OBSERVAN EN LOS NIÑOS?

- Cooperación dentro del grupo:
Disminución del ausentismo escolar
Responsabilidad
Continuidad
Fortalecimiento en la lectura
- Trabajo en equipo, incremento motivacional, mejoría en la calidad de expresión, espíritu investigativo
- Mejoramiento de los procesos, integración de los grupos y docentes.
Estar a la par con las nuevas tecnologías
- Procesos de aprendizaje
- Niños que expresan mejor lo que piensan y sienten
- Desarrollan competencias comunicativas con mayor rapidez
- Visión novedosa de la educación
- Tolerancia – Responsabilidad
- Confianza – Autonomía
- Creatividad

- Liderazgo
- Superación



CONCLUSIONES

Se han dado cambios en varios sentidos:

1. A nivel escolar: se ha generado motivación, compromiso lo cual redunda en un ambiente de aprendizaje más lúdico y significativo para el estudiante.
2. A nivel personal: los alumnos manifiestan generación de valores tolerancia, responsabilidad, confianza, autonomía, igualmente desarrollo de habilidades y procesos de aprendizaje.
3. A nivel familiar: acompañamiento, que permite mejorar las relaciones al interior de la familia y genera aprendizaje uno a uno donde el alumno es el líder.
6. Los cambios que se generan en forma de ciclo permanente, consecutivo y progresivo donde cada componente no se puede desligar del otro.

UNA PRÁCTICA PARA DESTACAR

En este punto se solicitó a los participantes escribir aquella práctica que hayan realizado y que consideren un logro.

INNOVACIÓN PEDAGÓGICA	ASPECTO SOCIAL /AFECTIVO	INCLUSIÓN TECNOLOGÍAS
-----------------------	--------------------------	-----------------------

Dar apoyo pedagógico e integrar ejemplos que motiven a pensar más allá de un simple uso de la máquina	Mejorar el aprendizaje en los estudiantes Mejorar la disciplina Adquisición de compromisos de los educandos	Conocimiento y aplicación del XO a las diferentes áreas Conocimiento y aplicación de las TIC
Procesos lecto - escritos	Compartir y aprender con los niños	La habilidad que muestran las niñas y niños en el manejo de la herramienta y la forma como aprenden de manera divertida
Dar vuelo y apoyar las ideas novedosas de los docentes	Apoyo a los docentes	
Proyectos de aula		
Interés de algunos docentes	Dentro del proyecto lo más valioso que he hecho fue la motivación a mis estudiantes para participar en el concurso de cuentos	
Actividades disponibles	Proyectos con monitores	
Cambio hacia los paradigmas de investigación y autonomía	Apoyo del niño con el otro	
Aprender jugando Capacitación monitores Blog de experiencias	El entusiasmo con el que los niños trabajan y ponen en práctica lo aprendido	

CONCLUSIÓN

El aprendizaje mejora a través de proyectos innovadores fortalecidos con los jóvenes educadores de monitores.

DIFICULTADES

Infraestructura	Tecnológico	Gestión institucional	Proyección a la comunidad
<ul style="list-style-type: none"> •Contar con un transformador exclusivo •Muchos niños por salón •Disponibilidad multitomas •Problemas conectividad •Dificultad temperaturas 	<ul style="list-style-type: none"> •Problemas con baterías y cargadores •Se descargan fácilmente los XO 	<ul style="list-style-type: none"> •Rotación de docentes •Falta de tiempos para planear y compartir proyectos •Espacios de retroalimentación a nivel institucional •Niveles de formación docente •Falta de compromiso de algunos docentes •Bajo compromiso de directivas •Currículo: integración •Falta de conocimiento y dominio de la máquina como herramienta pedagógica 	<ul style="list-style-type: none"> •Prácticas en la casa: carga de equipos •Más compromiso de cuidado por parte de niños

ALGUNAS ESTRATEGIAS IMPLEMENTADAS

DIFICULTAD	SOLUCIÓN
Falta de tiempo	Definir horas específicas para trabajar
Falta de tiempos para planear y compartir proyectos	Reunión semanal o periódica de docentes
Problemas conectividad	Colgar contenidos en el servidor

Compromiso de cuidado por parte de los niños	Sensibilización a los padres de familia para que se comprometan con cuidados
Bajo compromiso de las directivas con el programa	Reuniones con directivas para mostrar resultados

ESTRATEGIAS 2010

1. GESTIÓN INSTITUCIONAL

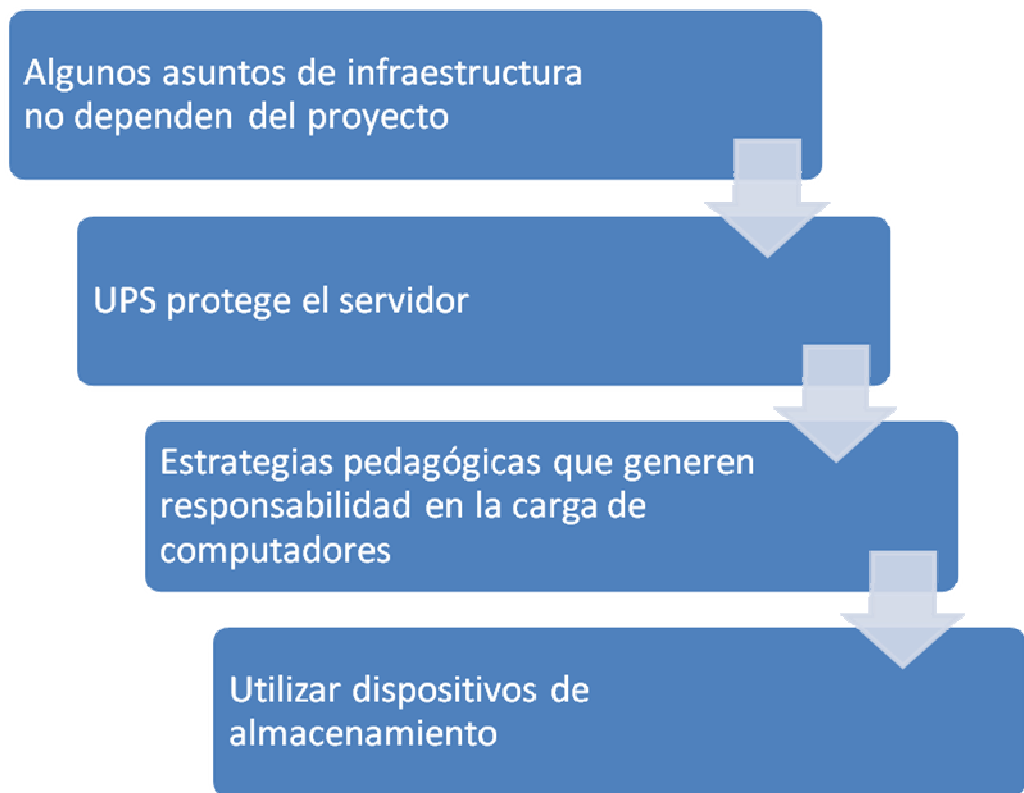
DIFICULTADES	ESTRATEGIAS
Falta de tiempos para planear y compartir proyectos	Dentro del plan de estudios colocar tiempos destinados al proyecto
Rotación de docentes	Empoderar y comprometer al docente en el desarrollo del proyecto
Integración curricular – Falta de conocimiento de dominio de la máquina	Abordar el papel del XO en el plan educativo de inicio
Bajo compromiso de las directivas	Reuniones con directivas - Innovar los procesos de evaluación desde FPD, pasando por operador y docentes
Los padres no dejan que los niños carguen los XO	Sensibilización a los padres de familia para mayor compromiso

2. TECNOLÓGICO⁸



⁸ cazucaaldiaconxo.ning.com; xolasamericas.blogspot.com
OLPC – Colombia; OLPC – Sur; OLPC – Developers

3. INFRAESTRUCTURA



En este punto se consideró relevante aclarar que existen dificultades que anteceden a la puesta en marcha del proyecto como las dificultades de infraestructura o el alto número de niños en los salones, situaciones estas, muy comunes en los espacios educativos oficiales; y frente a las cuales es poco lo que desde FPD puede hacerse.

COMPROMISOS DOCENTES Y TÉCNICOS

Con base en las experiencias particulares de cada región, se propone que tanto desde lo individual como desde lo grupal, se establezcan compromisos que orienten las metas del 2010, dando como resultado:

BARRANQUILLA	QUIBDO	SOACHA
Participar en las capacitaciones técnicas	Sensibilizar a los docentes para fortalecer el programa	Hacer trascendencia del proyecto XO a la comunidad educativa
Que la profesora de 4° no rote	Incluir en la planeación los proyectos para trabajarlos en XO	Realizar planeación que muestre resultados a futuro
Participar en el blog del proyecto XO	Sensibilización a padres de familia – taller XO	Fortalecer proyecto de aula
Visitar páginas web que publiquen este tipo de experiencias	Formular metas y hacer seguimiento. Directivos y docentes	Taller con docentes de primaria de la institución
Continuar apoyando la experiencia con motivación	Crear el club de padres	Taller bimensual con padres
Compartir con las otras regiones proyecto de lecto-escritura y otras actividades		Reforzar rutinas y hábitos con XO
Seguir trabajando con los XO y compromiso		Tener mayor contacto con recursos de la red
Socializar con los demás docentes		Generar encuentros con otros grupos de estudiantes
Comprometer más a padres de familia		
Capacitar profesoras en Etoys		
Mantener contacto con las otras regiones		
Definición de horarios		
Reunión semanal reportes y planeación		
Club scratch		
Capacitar a profesoras en temas técnicos básicos		
Capacitar estudiantes que asuman el soporte técnico		

El día finaliza con la claridad de los aportes que el programa OLPC proporciona a la educación, pero también con el compromiso de cada asistente, de velar por el buen desarrollo de las actividades que con el XO se realizan, teniendo claro que el equipo es una herramienta, no el centro de la clase.

DIA 2

Se busca que este día el trabajo sea un poco más experiencial, pero que, además, los participantes puedan conocer el desarrollo del proyecto en otros lugares.

1. Repaso de los compromisos y procesos del día anterior con el fin de hacer el cierre del ejercicio de evaluación y planeación.
2. Presentación de los proyectos a nivel mundial Uruguay, África y videos de Perú.
3. Se aclaran los objetivos que son la lecto escritura y matemáticas.
4. Se revisan las problemáticas expuestas el primer día (infraestructura, tecnológico, gestión institucional, proyección comunitaria) y sus respectivas soluciones, se debate sobre fortalecer los espacios de sensibilización a padres de familias en Quibdó y Barranquilla partiendo del modelo de escuela de padres de cazuca en la cual los padres aprende el manejo del xo.
5. Se debate sobre el diseño de integración curricular y se considera que se debe empezar a documentar el proceso, crear acercamientos al ministerio de educación para empezar a escalar y hacer reconocido el programa como parte activa de la transformación de la educación.
6. Desarrollo de compromiso por parte de las tres regiones
 - Capacitación a los docentes en nuevas herramientas
 - Documentar las experiencias de cada una de las regiones
 - Creación de club de padres en las otras regiones
 - Participar en el blog del proyecto XO
 - Socializar con los otros docentes de la institución para que sean parte activa del programa
7. Presentación de los alcances de OLPC en el planeta y su cobertura y muestra de que latino América es la mayor receptora de equipos.
8. Trabajo por proyectos que pueden ser según la necesidad de la comunidad integrados para varias areas.
9. Trabajo uno a uno que es el que la fundación pies descalzos a implementado en los colegios rompiendo el paradigma de que solo se aprende en la escuela.
10. Clasificación de la herramientas del xo
 - Juegos
 - Productividad
 - Programación
 - Producción

11. Para la planeación del siguiente año se debe pensar más en actividades de programación.

12. Creación de actividades a partir de elementos cotidianos como lo son textos con fotografías en la herramienta de memorizar.

13. Desarrollo de actividades a partir de sensores de humedad, luz y temperatura e integración aula de la herramienta medir.

14. Cierre del taller

MARCO TEORICO

EL CURRÍCULO

El currículo es el mediador entre la teoría y la realidad de la enseñanza, se deriva del latín en verbo curro que traduce carrera, es decir que se debe hacer para lograr algo y poder alcanzar una meta, el currículo es la experiencia de la cual el alumno aprende. EXPERIENCIA (JOHN DEWEY (1896).

“El conjunto de criterios, planes de estudio, programas metodologías y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas educativas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional (PEI)”. Ley general de educación (115, Art.76).

“El currículo es básicamente un conjunto de actividades organizadas, conducentes a la definición y actualización de los criterios, planes de estudio, programas, metodologías y procesos que contribuyen a la formación integral y a la identidad cultural nacional” (decreto 1860 de 1994).

Ahora bien el currículo implica a los agentes educativos, su contexto, fines, políticas, procesos, proyectos, áreas y asignaturas, recursos, métodos, contenidos programáticos, actividades escolares, procesos de aprendizaje, procesos de enseñanza, plan de estudios, tarea pedagógica y la función social, de modo tal que se genere la construcción interdisciplinaria que permita la integración de la teoría y la praxis, generando el desarrollo individual y la transformación social, definiendo concretamente los criterios y principios evaluativos para que estos permitan un seguimiento y control al proceso.

Podría afirmarse que la propuesta curricular renueva o permite innovar, estrategias pedagógicas, núcleos polémicos y temáticos, bajo la participación comunitaria, teniendo presente a los docentes, las normas de la institución y la integración de las áreas, en pro de la investigación educativa y curricular.

Dicha transformación o creación del currículo no es tarea fácil, pues depende principalmente de las necesidades educativas tales como: Tecnología,

Pensamiento divergente, Ética, Globalización, Complejidad, Sentido social, Interdisciplinariedad y Competencias

TENDENCIAS CURRICULARES

En la siguiente tabla relacionamos los autores y sus aportes al diseño curricular

Tabla 2. Autores y aportes al diseño curricular⁹

DECADA	AUTOR	POSTULADO
De los 50	Saylor y Alexander (1954)	CALIFICAR LOS RESULTADOS ESCOLARES
	Smith, Stanley y Shores (1957)	DISCIPLINAR LA ESCUELA Y LOS ESCOLARES
De los 60	Kearney y Cook (1960)	APRENDIZAJE GUIADO
	Dottrens (1962)	PROGRAMACION ESCOLAR
	Johnson (1967)	GUIA EDUCATIVA Y DE ENSEÑANZA
De los 70	Taba (1973)	PREPARACION CULTURAL
	Rule (1974)	EXPERIENCIAS ESCOLARES
	King (1976)	PSCICOPEDAGOGIA CULTURAL
	Beauchamp (1977)	PLANEACION INSTITUCIONAL
	Glazman y Deº Ibarrola (1978)	OBJETIVOS, UNIDADES Y DOMINIOS
	Yung (1979)	DISTRIBUCION SOCIAL DE CONOCIMIENTO
	De los 80	Bernstein (1980)
Acuña(1980)		
Glazman y Figueroa (1980)		ADAPTACION SOCIAL
Díaz Barriga (1981)		
Heubner (1981)		
Mc Neil (1983)		ACCESO AL CONOCIMIENTO
Arredondo (1981)		CONTEXTOS FINES Y OBJETIVOS EDUCATIVOS
S CHUBER (1985)		MATERIALES, ACTIVIDADES, TAREAS,
Whitty (1986)		RESPUESTA A VALORES Y CREENCIAS
Apple(1986)		SELECCIÓN, ORGANIZACIÓN Y EVALUACION
	Grundy (1987)	ORGANIZACIÓN DE PRACTICAS EVALUATIVAS

⁹ lafrancesco. Giovanni, currículo y plan de estudio. Pág.(16,17,18)

De los 90	Serramana (1987)	PROGRAMACION DE ACTIVIDADES SOCIALMENTE APROBADAS.
	Armaz (1989)	PLAN INSTITUCIONAL DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.
	Sacristán (1991)	CONJUNTO TEMATICO ABORDABLE INTERDISCIPLINARIAMENTE.
SIGLO XXI	J Torres (1992)	LO EXPLICITO Y LO OCULTO
CIMIENSOS	Lundgren (1992)	FINES, CONTENIDOS, DESTREZAS Y METODOS
	Lafrancesco (2001)	PRINCIPIOS, PROPOSITOS Y PROCESOS.

CURRÍCULO (EDUCACION)¹⁰

Un currículum es la acepción singular en español del latín *curriculum*. En plural *currícula*. Refiere al conjunto de competencias básicas, objetivos, contenidos, criterios metodológicos y de evaluación que los estudiantes deben alcanzar en un determinado nivel educativo. De modo general, el curriculum responde a las preguntas ¿qué enseñar?, ¿cómo enseñar?, ¿cuándo enseñar? y ¿qué, cómo y cuándo evaluar? El currículum, en el sentido educativo, es el diseño que permite planificar las actividades académicas. Mediante la construcción curricular la institución plasma su concepción de educación. De esta manera, el currículum permite la previsión de las cosas que hemos de hacer para posibilitar la formación de los educandos. El currículum, ya no se refiere sólo a la estructura formal de los planes y programas de estudio; sino a todo aquello que está en juego tanto en el aula como en la escuela.

El currículum para organizar la práctica educativa se convierte en currículum formal, bajo esta premisa los maestros, deben tomar partido en los siguientes aspectos:

- ¿El currículum es lo que se debe enseñar o lo que los alumnos deben aprender, es decir, lo importante son los conceptos que se quieren transmitir o las estrategias y destrezas que se pretende que adquieran?
- ¿El currículum es lo que se debe enseñar y aprender o lo que realmente se enseña y aprende, es lo ideal o es lo real, es la teoría o es la práctica?
- ¿El currículum es lo que se debe enseñar y aprender o incluye también el cómo, es decir, las estrategias, métodos y procesos de enseñanza?
- ¿El currículum es algo especificado, delimitado y acabado o es algo abierto, que se delimita y configura en su forma definitiva en su propio proceso de aplicación?

¹⁰ [http://es.wikipedia.org/wiki/Curr%C3%ADculo_\(educaci%C3%B3n\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Curr%C3%ADculo_(educaci%C3%B3n))

Cualquier intento de definir el currículo debería optar entre las alternativas anteriormente expuestas; es decir de dónde se esté situado en cada una de ellas dependerá el concepto.

En cuanto al desarrollo del estudiante, el Currículo se propone:

- Diseñar y ejecutar durante el preescolar y la Educación Básica Primaria, experiencias con materiales concretos.
- Proporcionar experiencias de grupo que los lleven a una mayor socialización de sus acciones y razonamientos.
- Desarrollar un alto concepto de sí mismo.
- Estimular las capacidades motrices, intelectuales y socio – afectivas en función de la edad.
- Centrar el Aprendizaje del educando en el futuro.
- Desarrollar la inteligencia del niño(a).
- Propender por que el profesor sea un continuador del diálogo que construye el mundo social.
- Evaluar los procesos que el niño ejecuta para la construcción del conocimiento.

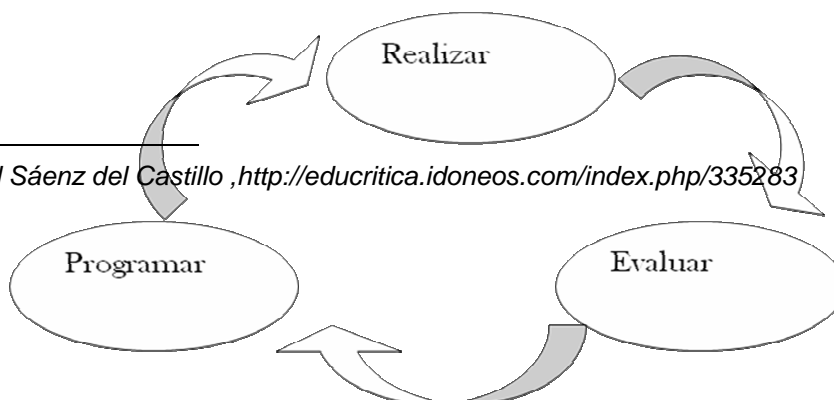
LOS ESTANDARES CURRICULARES

A partir de la teoría expuesta por Giovanni M. lafrancesco, en su libro nuevos fundamentos para la transformación curricular, se logra establecer el concepto de los estándares curriculares como los contenidos, destrezas y habilidades que todos los estudiantes deben lograr sin excepción en un área y grado determinados, los cuales permitirán definir lo que los estudiantes deben saber y SER capaces de HACER.

De forma tal que los estándares proporcionen una base común de expectativas respecto al rendimiento académico de los estudiantes y el aprendizaje aplicado a situaciones reales del contexto, garantizando la coherencia, el avance y la continuidad en cada una de las áreas fundamentales del conocimiento, así como el mejoramiento de los procesos de evaluación y rendimiento académico.

TEORIAS DE LA ENSEÑANZA¹¹

Figura 8.



¹¹ Andrés Angel Sáenz del Castillo ,<http://educritica.idoneos.com/index.php/335283>

Teoría Racional- Tecnológica

Psicológicos:

- Se opta por una psicología conductista preocupada por el control.
- Concepción mosaical del aprendizaje, lo complejo se aprende jugando, si se conocen las partes se llega a conocer el todo.
- Concepción lineal del proceso de adquisición del saber

Teórico

- Sustento epistemológico con planteamientos que hacen de la enseñanza la racionalidad tecnológica.
- Reducción de la verdad a lo medible.
- Pierde de vista la dimensión histórica, social y cultural del currículo para convertirla a un objeto gestionable.
- La ciencia y la cultura están parceladas en campos especializados, asignaturas, y parceladamente las transmite.

Concepción del currículo

- Es un proceso técnico para conseguir en el alumno unos resultados preestablecidos.
- Exige una definición lo más completa y concreta posible del producto a obtener (“objetivos”) y de las acciones para conseguirlos.
- El currículo son los objetivos”, los demás elementos se subordinan a ellos (contenidos, recursos)
- Es una serie estructurada de resultados pretendidos de aprendizaje.

Elementos del currículo

- Objetivos, son divididos, subdivididos y categorizados en niveles de mayor a menor generalidad (taxonomías), recogen y señalan conductas o resultados esperados.
- Los objetivos son actividades no terminales” preparatorias para alcanzar los objetivos.
- Los contenidos son un simple pretexto para alcanzar los objetivos.
- La evaluación determina en qué medida se alcanzan los objetivos.
- El profesor es un técnico, ejecutor de programas curriculares ajenos, realizados por expertos.

Crítica a la Teoría

- Separa el diseñador del currículum de sus realizadores. Los profesores, convirtiéndolos en consumidores de productos de otros como la administración, los expertos, las editoriales.

- La enseñanza se convierte en un proceso industrial, preocupada sólo por los resultados, los alumnos se conciben como “materia prima que ha de ser modelada hasta lograr un producto previamente definido.
- Es un planteamiento muy rígido que olvida la forma en que se da el progreso educativo.

Concepción de la enseñanza.

- Es una actividad de reconceptualización y reconstrucción de la cultura para hacerla accesible al alumno.
- Es una actividad moral pues promueve valores morales, e ideales sociales, mediante la puesta en práctica de procesos de mejora.

Teoría Interpretativo- Simbólica

Psicológica

- Se opta por una psicología de base cognitiva.
- Visión constructivista del aprendizaje, conocimiento esquematizado
- No importa solo el resultado del aprendizaje, sino como se adquiere el conocimiento.
- Los fundamentos Psicológicos, determinan ciertas decisiones prácticas en relación con el diseño, la ejecución y la evaluación del Currículo, tanto en lo que se refiere al desarrollo del alumno como en lo que se refiere al Aprendizaje.

Teórica

- Paradigma interpretativo, simbólico con una perspectiva dinámica global de los problemas curriculares.
- Tiene un interés práctico o filosófico de acuerdo con un juicio prudente del profesor y no en función de las reglas preestablecidas.

Concepción del currículo

Es una praxis sustentada en la reflexión, con profundas implicaciones socio-políticas y culturales, por tanto, debe guiarse por principios que se expresan en unos valores. Se vértebra en torno a los procesos mismos de enseñanza-aprendizaje: por eso se le llama modelo procesal.

Elementos del currículo

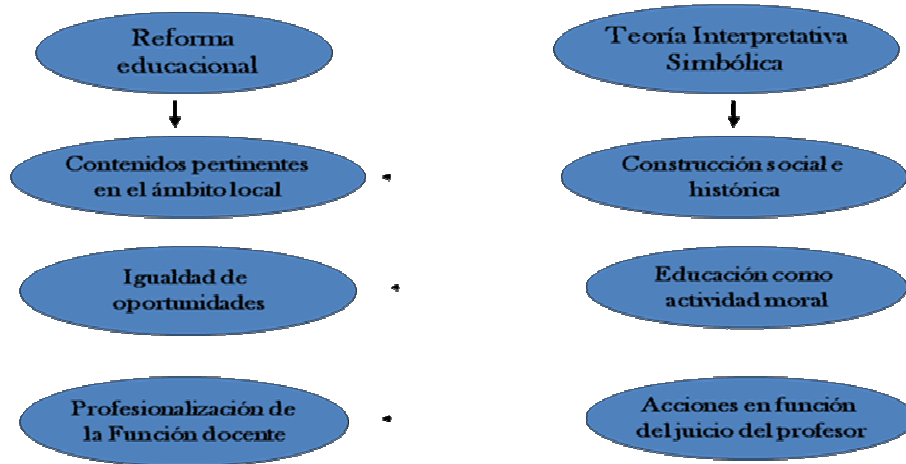
- Los objetivos son un elemento más, enlazados dinámicamente con el resto, pero sin enfatizarlos. Recogen procesos de aprendizaje, no sólo resultados preestablecidos.
- Las actividades son amplias, apoyadas en las concepciones previas de los alumnos, reflexivas, constructivas y significativas.
- Los contenidos, se presentan como problemas a resolver, esquemas que integrar, hipótesis a comprobar, elementos para la construcción reflexiva del conocimiento y de estructuras significativas.

Crítica al modelo

- Nacen desde el paradigma crítico
- Olvida la estructura profunda de la realidad social y educativa: la escuela a través del currículo es reproductora de las desigualdades sociales y expande las ideologías dominantes en la sociedad.

- Apéndice B. Relación teoría Interpretativo Simbólica y la Reforma Educativa

Figura 9. Relación teoría Interpretativo Simbólica y la Reforma Educativa



TEORIA CRITICA

Concepción de la enseñanza

- Es una actividad crítica, encaminada al análisis de la realidad del aula.
- Es una actividad moral y política. Una práctica social mediatizada por la realidad sociocultural e histórica en la que se realiza.
- La enseñanza es una construcción, pero mediatizada por la ideología, la interacción social, histórica. Es una actividad no sólo de describir el mundo, sino de cambiarlo.

Psicológico

Corriente enraizada en la sociología crítica, mediante la interacción social.

Teórico

- El currículo debe fomentar la crítica ideológica
- Debe ser una opción basada en la interacción comunicativa
- Opta por procedimientos de participación democrática en el diseño y desarrollo curricular.

Concepción del currículo

El currículo oficial es un instrumento para la reproducción de los modelos de relación de poder y desigualdad existente en la sociedad, la función primordial es contribuir a la liberación y emancipación.

Elementos del currículo

- El establecimiento de los objetivos se realiza mediante procesos de diálogo y discusión entre los agentes. Se consideran elementos al servicio de la participación social crítica y constructiva. La educación se

entiende como valoración consensuada, negociada, buscando evidencias de la contribución de las actividades a la mejora del contexto.

- El profesor es un intelectual transformativo, crítico y reflexivo. Agente del cambio social y político.

Crítica al modelo

Se le acusa de un cierto vacío de contenidos y de escasa rigurosidad en el tratamiento de las estructuras epistemológicas de las diferentes áreas o materias de estudio.

Considerando las dimensiones anteriores, los principales modelos de organización curricular son:

- Currículo de materias
- Currículo correlacionado
- Currículo fusionado
- Currículo de campos amplios o de áreas
- Currículo estelar
- Currículo de tronco común
- Currículo de la experiencia
- Currículo integral
- Currículo modular
- Currículo de objetos transformación
- Currículo Integral

Es un modelo con características de flexibilidad que intenta acercar los contenidos a la realidad concreta del alumno, planteando que puede producir una integración que sirve a las necesidades del alumno y promueve el aprendizaje activo y una relación significativa entre la vida y el aprendizaje.

Arredondo argumenta, que se presentan cinco problemas al fundamentar y organizar el currículo:

1. El contexto ideológico.
2. El tratamiento de los contenidos.
3. Los principios de aprendizaje.
4. La interrelación docente-alumno.
5. La integración de la teoría y la práctica.

Tabla 3. Ejes Transversales Y Orientaciones Curriculares

Ciclo	Ejes	Orientaciones generales para el desarrollo de los aprendizajes
Primer ciclo preescolar primero segundo	Comunicación, arte y lenguajes Ética, proyecto de vida y formación	Reconocer, relacionar, describir y utilizar objetos y situaciones detalladas en contextos numéricos, geométricos y espaciales, métricos, de variación aleatorios mediante un lenguaje (oral, escrito, visual, auditivo y táctil), también a partir del estudio de fenómenos cotidianos, posibilitando la construcción de explicaciones acerca del funcionamiento de

	<p>ciudadana</p> <p>Comprensión y transformación de la realidad natural y social</p>	<p>artefactos sencillos por medio de gráficos, bocetos y planos. Lo anterior les permite a los estudiantes explorarlos, representarlos y explicarlos para reconocerse a sí mismo a partir de su corporeidad y su entorno como un ser que interactúa con los otros desde una posición particular, que hace preguntas y produce respuestas hipotéticas, lo cual puede ser expresado de manera oral, gráfica y escrita. Es de vital importancia el proceso de sensibilización y apropiación del entorno inmediato, a través de la identificación y la comparación de las dimensiones temporales y espaciales, como referentes de ubicación y de cambio. Estos aspectos están vinculados con las artes plásticas y con las representaciones musicales, artesanales y corporales.</p>
<p>Segundo ciclo</p> <p>tercero cuarto</p>	<p>Comunicación, arte y lenguajes</p> <p>Ética, proyecto de vida y formación ciudadana</p> <p>Comprensión y transformación de la realidad natural y social</p>	<p>Relacionar conceptos, juicios y procedimientos; organizar ideas, narrar, describir y operar en eventos concretos a través de un lenguaje que tiende hacia la convencionalidad para reconocer en los contextos numéricos, geométricos y espaciales, métricos, de variación y aleatorios algunas regularidades y secuencias; se propende por reconocer los errores y las soluciones en dichos contextos y en situaciones que impliquen el estudio de fenómenos de la naturaleza para crear explicaciones fundamentadas, de modo que favorezcan su reconocimiento como miembro de un grupo con ciertas características personales, con posibilidad de modificar tanto su individualidad como su entorno. Se tiene en cuenta la construcción de representaciones acerca de fenómenos del mundo natural, de los procesos y los productos tecnológicos, unida a la producción de representaciones concretas de algunos sistemas simples. Aquí es fundamental introducir la imagen de ciencia como una construcción humana en colectivo, sin segregación de género, de raza u otras condiciones, donde se describan los efectos positivos y negativos de la Ciencia y la Tecnología, reconociendo las ideas y las explicaciones de los compañeros y profesores a la luz del estudio de los hechos científicos y sus posibles convergencias en las obras literarias y plásticas.</p> <p>Es necesario entonces un acercamiento a los procesos de comprensión e interpretación de la realidad, a la interacción con el mundo y la construcción del Yo, al reconocimiento y uso de la pregunta como herramienta de comunicación y de construcción de sentido.</p>

Para nuestra propuesta de diseño curricular, se genero la tabla de ejes transversales, ya que pensar en este tipo de formación es pensar en un currículo encaminado a formar un sujeto multidimensional, que entiende el

mundo y sus problemas, ello supone apostar por un currículo de cultura integradora. Entonces la organización de los currículos requiere de referentes transversales que interrelacionen saberes para orientar su articulación.

LA MALLA CURRICULAR

El concepto de malla curricular que se expone a continuación parte del análisis teórico que sustenta (IAFRANCESCO, Giovanni en su libro Nuevos Fundamentos para la Transformación Curricular).

Se denomina malla curricular al componente del plan de estudios que busca responder a dos preguntas:

- ¿Qué deben saber y saber hacer los y las estudiantes?
- ¿Cómo y con qué van a adquirir el saber y el saber hacer los y las estudiantes?

La alegoría de “malla” se hace porque al diseñarse la organización de problemas, conceptos, contenidos posibles, metodologías, procedimientos y los criterios de evaluación, dan la estructura que se maneja en el aula de clase, de forma tal que teje u articula todos los componentes a las necesidades de su entorno inmediato.

La malla curricular es entonces, la estructura que da cuenta de la forma como los maestros abordan el conocimiento desde preescolar hasta undécimo grado. Cuyo instrumento permite, de manera comunitaria integrar las áreas desde diferentes enfoques, propiciando el diálogo entre saberes; es decir, una buena malla curricular conduce a los maestros a realizar su labor pedagógica articulada e integrada. Por lo tanto, la malla curricular proporciona una visión de conjunto sobre la estructura general de un área.

Requisitos para su elaboración:

Los educadores deben leer y analizar los lineamientos curriculares de cada una de las áreas, publicados por el Ministerio de Educación Nacional, los cuales en su mayoría, incluyen las mallas curriculares, las que hay que adecuar al contexto actual de cada colegio, para apuntar al tipo de ser humano y de sociedad que se necesitan con el fin de que nuestros educando sean competentes y competitivos.

Es fundamental identificar en nuestras instituciones cómo vienen trabajando los maestros desde el ser en el medio, desde las competencias básicas, competencias ciudadanas y competencias laborales, ya que de esta manera los maestros precisarán el eje central de cada área, permitiendo así la articulación de la obra educativa con el sector.

Antes de iniciar la construcción de la malla curricular hay que precisar cuál será la metodología para la enseñanza del área, en la cual se especifiquen los modelos de enseñanza a emplear, los métodos didácticos y las técnicas y estrategias a incorporar, como por ejemplo: la enseñanza por proyectos, la

enseñanza centrada en la resolución de problemas, entre otras que correspondan a la lógica de las disciplinas que integran las áreas del plan de estudios.

Componentes

La malla curricular se construirá por ciclos, sus elementos fundamentales serán los siguientes:

- La identificación: institución, área, profesor, conjuntos de ciclos.
- Las competencias básicas.
- Contenidos: conceptuales, procedimentales y actitudinales.
- Las estrategias de evaluación: autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, pruebas internas y externas. Además las actividades de refuerzo, superación y de profundización para los estudiantes que lo requieren, los que soliciten promoción de un grado a otro y los que llegan nuevos.

Es importante aclarar que al ser una estructura curricular flexible, no hay ninguna secuencia u orden obligatorio entre los ejes, siendo posible iniciar por cualquiera y luego cambiar a otro, de acuerdo a lo que el profesor considere más adecuado o pertinente para su trabajo escolar; es decir que el orden en la malla corresponde a un acto organizativo, al igual que los recursos para la integración de las TIC al currículo.

MARCO REFERENCIAL

CONCEPTUALIZACION DEL APRENDIZAJE

En el campo de la psicología se ha producido un cambio en cuanto a la conceptualización del aprendizaje. En efecto, afirma Pozo (1990) que las teorías psicológicas sobre el aprendizaje han desatendido progresivamente los modelos según los cuales el conocimiento del sujeto es una simple réplica de la realidad basada en la mera práctica y el conocimiento alcanzado por el mismo es producto de la interacción entre la información presentada y los conocimientos anteriores que posee.

De las distintas clasificaciones de los paradigmas de aprendizaje se adopta la de Joyce y Weil (1985), quienes distinguen cuatro modelos: a) el modelo conductista, con los teóricos Skinner, Gagné, Smith y Smith entre otros, cuyo objetivo es el control y entrenamiento de la conducta; b) el modelo de interacción social, con teóricos como Cox, Bethel, Shaftel, Boocock, que se centran en los valores y procesos sociales; c) el modelo personal, con representantes como Rogers, Schutz, Gordon, Glasser, que se encamina hacia el autodesarrollo personal y d) el modelo de procesamiento de la información, entre cuyos teóricos se encuentran Bruner, Piaget, Sigel, Ausubel, quienes centran su atención en los procesos mentales (pp. 21-24).

Para que un estudiante pueda analizar y solucionar problemas, requiere haber asimilado, reflexionado e interiorizado estructuras cognitivas, porque así incorporará de manera responsable y consciente los hechos, situaciones y experiencias que impliquen el desarrollo de actitudes críticas y la capacidad en la toma de decisiones, en consecuencia, el proceso que se lleva a cabo es el

de “aprender a aprender”, bajo premisas tales como : ¿cómo está organizado el conocimiento? (contenido curricular); ¿cómo trabaja la mente humana para procesar la información? (aprendizaje) y ¿cómo las ideas sobre el currículo y el aprendizaje pueden ser aplicadas por los profesores para presentar un nuevo material a sus estudiantes? (instrucción).

Finalmente cabe destacar que la clave del aprendizaje planteado actualmente en el ámbito educativo radica en darle prioridad a lo que verdaderamente es significativo para el alumno.

Estrategias en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Una estrategia es un acercamiento ordenado a una tarea, un trabajo o una actividad¹². A menudo se llama método, plan, técnica, habilidad procesal o comportamiento que facilite el aprender, ayude a solucionar un problema o logre cualquier tarea específica. Al respecto, Díaz, Castañeda y Lule (1986) señalan que es un procedimiento que un alumno adquiere y emplea de forma intencional para aprender significativamente a solucionar problemas y atender demandas académicas. Niset y Schucksmith (1987)

Las estrategias instruccionales deben estar dirigidas, específicamente, a la organización mental y a los esquemas intelectuales de los estudiantes. Por tal razón, Carretero (1995) enfatiza que: (a) el estudiante debe ser animado a conducir su propio aprendizaje; (b) la experiencia adquirida por éste debe facilitar el aprendizaje; (c) las prácticas del aprendizaje deben ocuparse más de los procedimientos y competencias que de los conocimientos estrictos.

Para Zaragoza (citado por Muñoz y Noriega, 1996), las actitudes metodológicas se clasifican por el grado de intervención del profesor sobre el alumno. El método, a su vez, puede ser didáctico, dialéctico y heurístico. Por el grado de influencia del profesor sobre el alumno, el método es impositivo, propositivo y expositivo y por el grado de valoración del profesor sobre la enseñanza misma, el método se caracteriza como dogmático, escéptico y crítico.

La caracterización metodológica depende de la actitud que el profesor manifiesta con respecto a la condición del estudiante en el logro de la meta. Esta actitud, muy pocas veces es considerada, fundamental a la hora de enfocar los procesos de enseñanza y aprendizaje. El método didáctico implica una máxima intervención del profesor en la transmisión del conocimiento.

El método dialéctico cambia la relación profesor-estudiante. La transmisión didáctica se produce por medio del diálogo, en el que puede participar toda la clase. El profesor, como experto, debe ser el facilitador de información y recursos que, de algún modo, alimenten la conversación por medio de preguntas adecuadas.

¹² Díaz-Barriga, Frida y Gerardo Hernández Rojas (2001). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México: McGraw-Hill.

Por otra parte, según el grado de valoración, el método dogmático presenta los contenidos como algo sobre lo cual no cabe discusión. En realidad, este método consiste, precisamente, en presentar las opiniones como si fueran hechos.

Es de gran significado asumir que cada profesor imprime su huella personal y profesional en el momento de conducir la enseñanza, al igual que los estudiantes tienen una forma propia de alcanzar su aprendizaje. Por lo tanto, en la escogencia de las técnicas se toman en consideración las características de los estudiantes y del profesor, la matriz de ideas significativas del programa de la unidad curricular.

Las estrategias por considerar para esta disciplina deben encaminarse, según Martins (2001) a: los propósitos del aprendizaje; (b) la reiteración de la información, resúmenes, preguntas intercaladas, retroalimentación correctiva; (c) el descubrimiento de las actitudes que deben ser internalizadas, en el proceso de la enseñanza de la matemática; (d) el uso de ilustraciones: descriptiva, expresiva, constructiva, funcional, lógico-matemática, algorítmica y arreglo de datos; y (e) la preparación de organizadores previos.

Con relación a los medios, éstos facilitan el logro de lo que se quiere alcanzar en términos de aprendizaje, y pueden ser empleados en cualquier fase del proceso (inicio, desarrollo, cierre, y evaluación).

Proceso de construcción de un currículo interdisciplinario

Desde mediados del siglo XX, surge la idea de organizar el currículo interdisciplinario ya que este permitía varias materias o campos del conocimiento, fundamentados en procesos de investigación y evaluación permanente, ya que transforma la educación, la participación comunitaria las estrategias pedagógicas y los núcleos problemáticos entre otros.

Los procesos en el diseño curricular implican la evaluación de los resultados, el desarrollo de las unidades de enseñanza aprendizaje, la organización del contenido, los recursos, el diagnóstico y el tipo de objetivos en pro del desarrollo integral, lo que conlleva a definir el modelo para la organización de las unidades didácticas de enseñanza aprendizaje, así como también la metodología, planeación y programación, partiendo del diagnóstico de las necesidades, esto no resulta tarea fácil, pues la organización por materias hace que la articulación pierda su horizonte.

Figura 10. Implicaciones del diseño curricular¹³

¹³ lafrancesco. Giovanni, currículo y plan de estudio. Pág. (25)

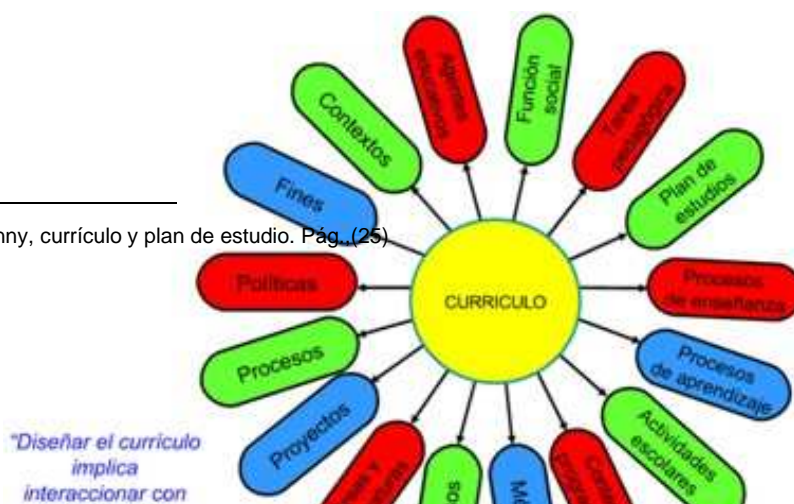


Figura 11. Proceso de construcción currículo interdisciplinario

14



¹⁴ lafrancesco. Giovanni, currículo y plan de estudio. Pág.,(32)

Figura 12. Diseño y desarrollo de un currículo¹⁵



Tabla 4. Diferentes líneas teóricas en la investigación curricular

Línea tradicionalista		Línea empirista conceptual	Línea reconceptualista
ENFOQUE	CONDUCTISTA	TRANSDISCIPLINARIA	POLITICO
Características de la línea de investigación	Al servicio de los docentes. Los investigadores pertenecen al ámbito escolar, no están interesados en la investigación de las “ciencias básicas”	La educación no es una disciplina en sí misma, ya que debe ser estudiada por diferentes disciplinas, Los investigadores son especialistas ajenos al ámbito escolar.	Consideran la investigación como un acto político tanto como intelectual. Se solidarizan con las clases más bajas cuya liberación de la opresión considera inevitable.
Concepción del currículo	Técnico y prescriptivo	Deliberativo y practico	casuístico
Representantes	Tyler ASDC (Asociación para el desarrollo y supervisión del currículo).	AERA (American Educational Research Asociation) Schaw, Walker (critico), Wetsbury	Apple, Van Manen, Jackson, Berensten

¹⁵ lafrancesco. Giovanni, currículo y plan de estudio. Pág,(58,62)

EDUCACION POR CICLOS

En Colombia, la formación por ciclos se conoce como formación por ciclos propedéuticos. Cada ciclo contiene la formación correspondiente a un programa del nivel respectivo, más el componente propedéutico, es decir, la formación adicional necesaria para continuar con el siguiente ciclo.¹⁶

Aspectos del diseño curricular basado en competencias

Respetar el contexto. No perder de vista que el contexto del desarrollo de currículos basados en competencias es el mundo del trabajo.

Claridad en el tipo de competencias. Las alianzas trabajan en competencias laborales, no en competencias disciplinares. De ahí la importancia de establecer las correspondientes diferencias.

Niveles de competencias. En el proceso de establecer características y diferencias entre lo técnico y lo tecnológico, las instituciones de educación superior deben tener la capacidad de definir en qué nivel están las competencias y hacer las nivelaciones requeridas. En Colombia, las competencias se clasifican en cinco niveles en donde, por lo general, el dos corresponde al nivel técnico profesional y el tres al tecnológico. Aunque la clasificación no es estricta, sí se convierte en una guía para hacer la diferenciación.

Integralidad de las competencias. Las competencias responden a tres tipos básicos de contenidos que se trabajan de forma integral, no independiente: conceptos, procedimientos y actitudes. Allí radica una de las ventajas de la educación basada en competencias frente a lo disciplinar cuando se desarrollan procesos de formación para el trabajo. Las actitudes generan la flexibilidad para el cambio, mientras que en la educación por contenidos se corre el riesgo de dejar al profesional sin herramientas en el momento en que los contenidos se desactualizan y sin lo actitudinal que lo impulse al aprendizaje autónomo.

Perfil de los equipos de trabajo. Una buena estrategia para diseñar el currículo es conformar desde el inicio de la alianza un equipo académico que cuente con coordinadores que se encarguen de dar los lineamientos y las pautas de lo que se requiere con amplios conocimientos en pedagogía, diseñadores de currículo que conozcan el sector productivo de acuerdo con el número de áreas que se estén trabajando, y representantes de las instituciones de educación media con el fin de garantizar que desde la educación en los colegios se empiece a dar la transferencia de información necesaria. Es valioso que los equipos cuenten con profesionales que tengan esos dos perfiles, es decir, pedagogos y expertos en

¹⁶ Ministerio de Educación Nacional. "Bases de la política para el diseño de programas de educación superior por ciclos y competencias". [en línea], [recuperado 23 de marzo de 2008], en: <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-131953.html>

el sector productivo. Algunas alianzas han contado con la participación de grupos de asesores y consultores nacionales e internacionales.

De las asignaturas a los problemas. Los currículos que se estructuran por asignaturas no son adecuados cuando se trabaja con base en competencias. Es una buena alternativa estructurar los contenidos en torno a problemas, a través de los cuales se va desarrollando un proyecto que opera como eje del currículo.

Construcción de marcos conceptuales. Se establecen para dar soporte al enfoque pedagógico cognitivo, frente a la construcción y proyección social del conocimiento.

Comprensión del diseño curricular como un proceso. Valorar los avances y los retrocesos en el desarrollo de los diseños. Su marcha es como la de una espiral, que debe acompañarse con procesos paralelos de comunicación, evaluación y seguimiento.

Definición del enfoque. Las posibilidades son múltiples. Desde enfoques sistémicos hasta enfoques funcionales. Hacerlo desde el inicio significa ganar en agilidad y cumplimiento oportuno de objetivos. Vale la pena consultar los modelos australiano, español y chileno.

Garantizar insumos de calidad. Punto central en el proceso es haber definido con rigor el perfil ocupacional, teniendo en cuenta las características del sector y las líneas requeridas. Cuando se construye un currículo basado en competencias el levantamiento de los perfiles permite evidenciar la correspondencia entre este y los planes de estudio con las necesidades del sector productivo y del mundo de la ciencia, la tecnología y la participación ciudadana. Dicha correspondencia se visualiza en cada uno de los núcleos programados por ciclos y/o periodos académicos.

Establecer elementos diferenciadores. Una vez se definen las competencias básicas, específicas y transversales requeridas para cada perfil, se recomienda definir lo fundamental y común para todas las instituciones y variaciones posibles que estén en sintonía con el perfil estratégico de cada institución.

Determinar mecanismos y metodologías de evaluación. El diseño curricular debe incluir propuestas para la evaluación de los aprendizajes del alumno, entendida la evaluación como el conjunto de juicios sobre el avance logrado por el alumno en la apropiación de conocimientos, habilidades de pensamiento, motrices y actitudinales. Es pertinente que la evaluación del aprendizaje del alumno sea continua, integral, cualitativa y que se exprese en informes descriptivos que respondan a estas características.

Establecer mecanismos para asegurar tránsitos y modificaciones. Frente a la velocidad con la que se deben actualizar los programas, debido a la evolución de las necesidades de los sectores productivos con sus correspondientes cambios de perfiles y competencias requeridos, hay que definir derroteros para la revisión curricular.

DESAFIOS DE LAS TIC EN LA EDUCACION

Las figuras que presentamos a continuación son los primeros estudios que realizó el BID (Banco Interamericano de Desarrollo) sobre el uso y aplicación de los equipos de cómputo a nivel mundial.

Algunos datos

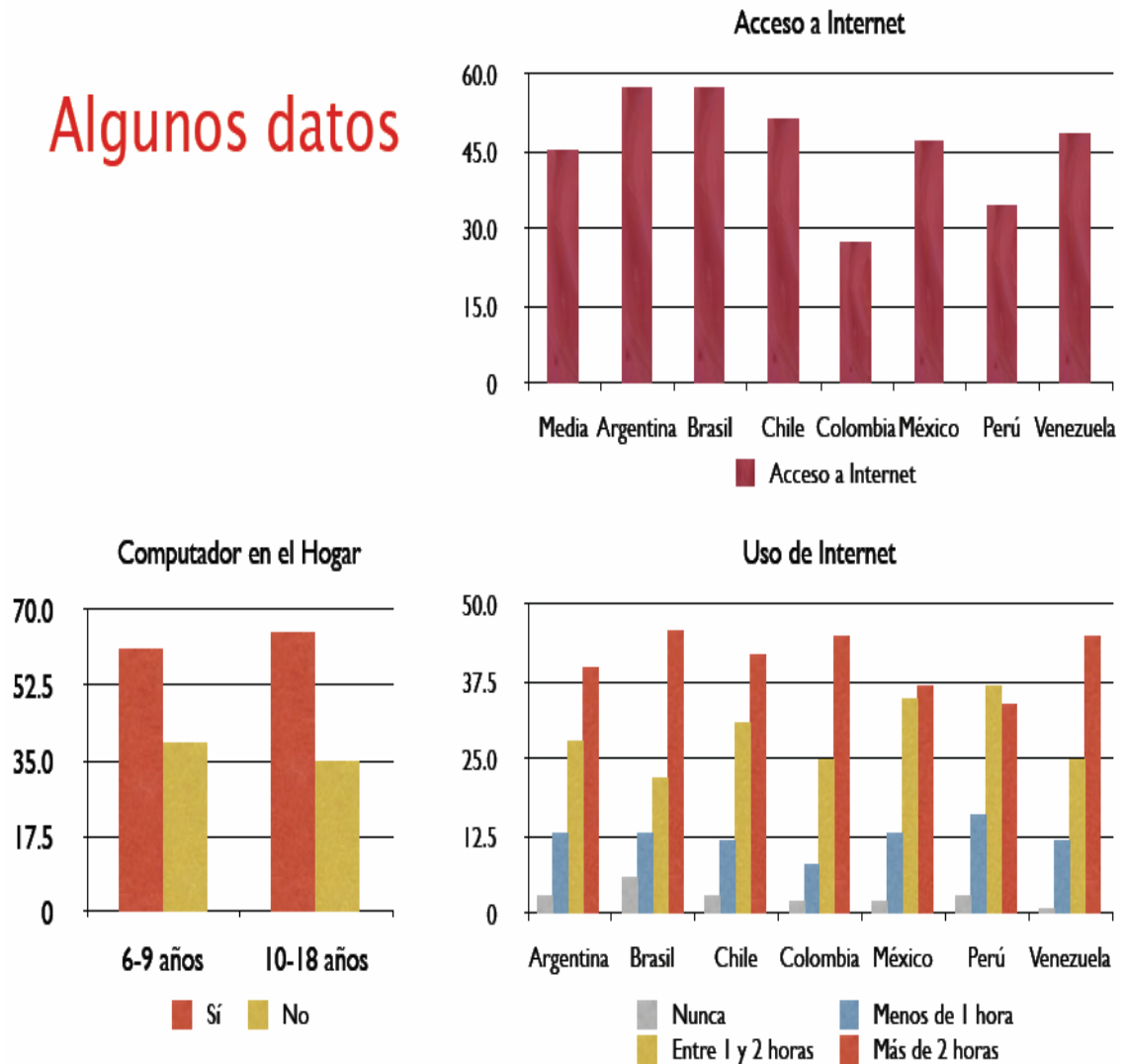


Figura 13 Desafío de las TIC en la educación¹⁷

¹⁷ <http://people.sugarlabs.org/rafael/TICSenEducacion.pdf>, Eugenio Severin, División de Educación BID

Algunos datos

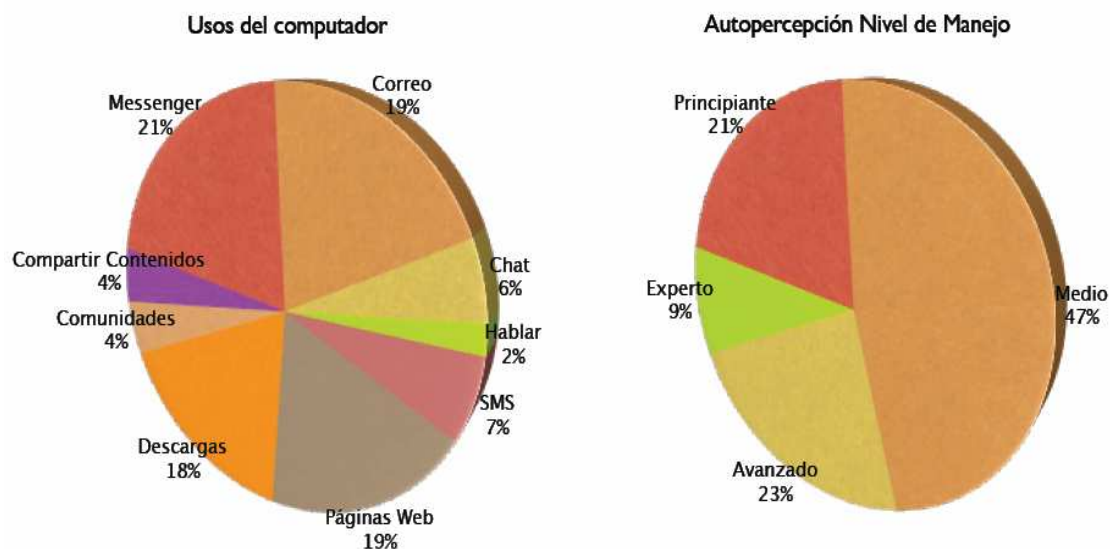


Figura 14. Desafío de las TIC en la educación¹⁸

Dicho análisis, arroja una visión global en distintos países, sobre el computador en el hogar que se ha acrecentado a pasos agigantados, así como el acceso y el uso a internet, generando incrementos de usabilidad.

Ahora bien el reto depende de la comunidad en general de modo tal que el desafío por las TIC, está inmerso en nuestro entorno, buscar, implementar u articularlo depende de todos.

Análisis pedagógico

Tomando en cuenta que este proyecto es principalmente educativo y no tecnológico, el análisis técnico podría ser de poca relevancia si no se tiene un marco de referencia donde se analicen implicaciones pedagógicas. Las bases pedagógicas se basan en parte en la teoría del Construcionismo desarrollada por Seymour Papert, el cual formó parte de la escuela de Piaget, la escuela Constructivista.

En el aspecto educativo, gran parte de la investigación de Piaget, se centró en cómo adquiere el niño conceptos lógicos, científicos y matemáticos. Aunque reflexionó sobre las consecuencias pedagógicas generales de su obra, se abstuvo de hacer recomendaciones concretas. No obstante, sus trabajos acerca del desarrollo intelectual del niño inspiraron trascendentales reformas

¹⁸ <http://people.sugarlabs.org/rafael/TICSenEducacion.pdf>, Eugenio Severin, *División de Educación BID*

del plan de estudios en las décadas de 1960 y 1970. Su teoría sigue siendo el fundamento de los métodos didácticos constructivistas, de aprendizaje por descubrimiento, de investigación y de orientación a los problemas en la escuela moderna.

Las contribuciones de Piaget a la educación fueron las siguientes:

- Interés prioritario a los procesos cognoscitivos.
- Interés prioritario en la exploración.
- Interés prioritario en las actividades apropiadas para el desarrollo.
- Interés prioritario en la interacción social.
- La función del aprendizaje.

Seymour Papert, fue el desarrollador de una original e influyente teoría del aprendizaje llamada Construccionismo, construida sobre el trabajo de Jean Piaget en teorías de aprendizaje constructivistas. Papert trabajó con Jean Piaget durante los sesentas y es considerado por muchas personas como el más brillante y exitoso de los protegidos de Piaget, ya que este afirmaba que "Nadie entiende mis ideas también como Papert".

Papert ha repensado como las escuelas deberían trabajar basándose en estas teorías. El construccionismo de Papert, se enfoca más en el arte del aprendizaje o "aprendiendo a aprender" y en la importancia de hacer las cosas durante el aprendizaje, el enfatiza la importancia de herramientas, medios y contexto en el desarrollo humano.

Razón por la cual articular o hacer uso de proyecto OLPC, ya que las actividades que lo soportan enriquecen la teoría de Papert, en tanto que el equipo permite crear y construir bajo ambientes de aprendizaje colaborativo, donde el profesor es guía, el entorno refugio y el educando centro, centro de transformación de su propia realidad.

MARCO LEGAL

Para el Ministerio de Educación Nacional de la república de Colombia, el currículo es, según el art 76 del capítulo 2 de la ley 115 de febrero 08 de 1994 el conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías y procesos que contribuyan a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural, nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos, físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cavo el proyecto educativo institucional.

Es decir que en pro de alcanzar los estándares de calidad de la educación en nuestro país el Ministerio de Educación ha trabajado desde hace años en la elaboración de leyes que contribuyan a lograr este objetivo. La legislación actual, enfatiza en varios párrafos la necesidad de enfocar la educación en Colombia hacia la apropiación de las nuevas tecnologías¹⁹, en las aulas de clase para lograr un mejoramiento significativo de la calidad de la educación.

Muchas instituciones han visto con buenos ojos el uso de nuevas tecnologías en la enseñanza cabe destacar que entre los grupos de áreas de enseñanza obligatoria en los colegios (según la legislación colombiana) se encuentra el de Tecnología e Informática, el gobierno colombiano ha tomado conciencia de esta necesidad como parte del proceso de formación tecnológica todo esto en aras de lograr una formación técnica y tecnológica que cumpla con las exigencias del mercado laboral y ayude a reducir las diferencias en la distribución del poder.

Es a partir del marco internacional y de la política nacional en educación, que la incorporación de la tecnología a la vida social de las personas, supone su implementación y adecuación por parte de los docentes a través del diseño de nuevos entornos de aprendizaje, para estimular el papel protagónico de los estudiantes y romper con el paradigma de modelos unidireccionales de formación.

Se requiere entonces, de ambientes de aprendizaje; abiertos y flexibles, con el uso de recursos didácticos en los procesos pedagógicos, para convertir herramientas tecnológicas en escenarios que permitan a los estudiantes Interactuar con su contexto socio-cultural, y desarrollar de forma autodidacta proyectos que demanden la transformación y construcción de modelos que estructuren nuevas formas de pensar y ver el mundo.

En los manos de los docentes queda entonces el asumir retos pedagógicos con respecto al trabajo del área en el aula, y facilitar el cambio con la

¹⁹ En el artículo 23 de la Ley General de Educación, se establece el área de Tecnología e Informática como obligatoria y fundamental en los planes de estudio para los establecimientos educativos de Colombia.

implementación de propuestas creativas e innovadoras para el desarrollo de procesos prácticos e integrales con los estudiantes.

PROPUESTA DE DISEÑO CURRICULAR

CREANDO JUGANDO Y APRENDIENDO CON LAS TIC.

INTRODUCCION

La presente propuesta de diseño curricular busca la integración, para el ciclo dos correspondientes a los grados 3º y 4º, de Educación Básica, mediante la utilización efectiva de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos educativos, y teniendo en cuenta que la educación es la herramienta clave para un mundo más justo, en la difusión del conocimiento y las experiencias, realidades compartidas de todos los seres humanos, el camino hacia la paz y la tolerancia.

Por lo tanto transformar la enseñanza de las TIC, para ayudar a mejorar, enriquecer y facilitar, el uso de estas, el aprendizaje en otras materias del currículo, ya que desde hace un año, se comenzó el proceso apoyados por el programa piloto de OLPC en altos de cazuca que atiende 174 estudiantes de los estratos 1 y 2 desde tercero hasta grado cuarto de educación básica.

Esta propuesta curricular que ponemos a su disposición, plasma la experiencia obtenida durante este año y refleja no solamente la inmensa flexibilidad, actualidad, apertura mental y compromiso de los estudiantes, sino el interés y entusiasmo permanente demostrado por los docentes.

Entretanto se espera que la comunidad de altos de Cazuca vea en este currículo una manera coherente e innovadora, que propone no solamente una metodología para adquirir competencia en el manejo de las herramientas informáticas básicas, sino su integración a otras materias del currículo, para generar ambientes enriquecidos que posibiliten mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Lo anterior se logra por una parte, con el uso de actividades especialmente diseñadas para desarrollar habilidades básicas en las herramientas informáticas y con la puesta en marcha del proyecto OLPC en altos de cazuca, estrategia con la que se busca facilitar, mejorar o profundizar, el uso significativo de las TIC, el aprendizaje en otras asignaturas fundamentales del proceso educativo.

De modo que puedan adoptar la propuesta de diseño curricular como modelo o marco de referencia y hacerle las adaptaciones que consideren necesarias

para el logro de los objetivos de aprendizaje de sus instituciones particulares, de acuerdo con el Proyecto Educativo Institucional.

FILOSOFIA

Se atribuye un amplio sentido de pertenencia con la institución al abordar la filosofía de la misma, ya que esta evocando los principios y derechos constitucionales que garantizan la libertad de pensamiento, de conciencia, de cultura, religión, de opinión política y filosófica y partiendo del postulado de que el hombre no es una realidad acabada, sino que está en continua posibilidad de crecimiento, aceptamos las diferencias individuales y reconocemos todas las garantías de los derechos humanos, el acceso a la educación y la formación integral de la juventud.

Pretende la formación de un hombre nuevo que sea libre, justo, solidario, democrático, participativo, creativo, tolerante, trascendente, ético, responsable, lúdico, laborioso y consciente de la necesidad de buscar su propia superación así como de proyectarse y comprometerse con su desarrollo y el de la sociedad en la cual se desenvuelve.

Principios Filosóficos

El hombre nace con ciertas estructuras básicas que le permiten interactuar con el medio físico y sociocultural, de estas se pueden enumerar las siguientes:

Dimensión Biológica

El hombre es un ser vivo y racional, conformado por sistemas que interactúan entre sí y con el medio ambiente.

Dimensión social

El hombre es un ser social, cultural y relacional. Como ser social crea cultura, hace historia, es protagonista de su propio desarrollo y del de la sociedad. Como ser relacional interactúa con el entorno sociocultural ampliando su horizonte personal para proyectarlo socialmente. Es capaz de identificarse con su comunidad y comprometerse a transformarla positivamente.

Dimensión Psicológica

A partir de experiencias extraídas de la interacción con el medio, las cuales favorecen u obstaculizan el crecimiento y desarrollo humano el hombre razona, siente, valora y actúa, tanto en el plano intelectual como en el afectivo y psicomotor

Posibilidades del ser humano

El hombre como ser trascendente se proyecta y se compromete con su propio desarrollo y el de la sociedad de acuerdo con sus potencialidades. El ser humano siempre encuentra la posibilidad del crecimiento personal, como decía Edgar Faure "No se nace siendo persona, sino que se llega a ser persona".

Esta posibilidad depende del conocimiento que cada quien tenga de sí mismo, de sus potencialidades y del afianzamiento de los valores que le dan sentido a la vida.

Como consecuencia de los principios enunciados en esta Filosofía, la Institución que decida la integración curricular debe proponerse orientar la acción educativa hacia el crecimiento personal de los estudiantes con el fin de acercarlos a la formación del ser humano desarrollado, como eje central del perfil de nuestra propuesta.

Para dar cumplimiento a este propósito se diseñaran acciones de práctica pedagógica que en la labor cotidiana permitan la integración al aula de clases de las tic y apoyen con el concepto de valor como “Todo aquello que de sentido a la vida, por lo cual vale la pena vivir y actuar”, y consideramos además que” El hombre por elección tiene que mantener su vida y descubrir los valores que la vida requiere”.

Siendo así, es nuestro compromiso orientar las elecciones en cada uno de los estudiantes, para que vivan plenamente como personas, desarrollando todas sus posibilidades de ser mejores cada día, para posibilitar el crecimiento personal mediante el sentido y la práctica de nuevos valores, se debe brindar un ambiente donde las personas que la conforman se conozcan, se comuniquen y se expresen de manera abierta, facilitando y enriqueciendo procesos de reflexión permanente y orientando las deliberaciones hacia la toma de decisiones frente al quehacer de cada quien en su relación con los demás.

Somos conscientes que las actuaciones, los pensamientos, sentimientos, reflexiones y valoraciones de nuestros estudiantes corresponden a un sin número de intereses y que algunos de ellos se escapan a la influencia que la institución pueda ejercer sobre ellos. A partir de los aspectos mencionados con anterioridad se justifica una educación centrada en las TIC de manera que se estimule el manejo apropiado de las herramientas de la información y la comunicación orientadas desde los valores éticos y morales que afloran en cada ser humano.

Tabla 5. *Valores que se Desarrollaran a partir de la Integración Curricular*

Actitudinales	Identificar y apreciar su cuerpo. Practicar hábitos de higiene y aseo personal Apreciar la naturaleza y cuidar el entorno.
Sociales	La prudencia. La colaboración El respeto La solidaridad.
Intelectuales	Las habilidades intelectuales Las operaciones mentales Las funciones cognitivas
Socio afectivo	La sensibilidad.

	La lealtad La generosidad La sinceridad La amistad
Individuales	La creatividad La responsabilidad La libertad La autonomía La autoestima
Trascendentes	La autogestión La autenticidad La coherencia
Éticos	La justicia La honradez La tolerancia

COMPONENTE CONCEPTUAL

Principios que orientan la acción de la comunidad educativa

Las TIC como herramienta facilitadora de la educación.

La educación como medio de autorrealización.

La educación como instrumento fundamental para la democracia, el cambio social y la proyección empresarial al futuro.

La educación como medio de socialización del conocimiento y como posibilidad de autodirección y trascendencia.

La comunicación basada en la verdad y en la libertad de opinión.

MISION

Desarrollar procesos de pensamiento apoyados y fortalecidos por las TIC (tecnologías de la información y comunicación) para que los estudiantes resuelvan problemas y tomen decisiones acertadas con respecto a: el conocimiento, realidad, con una proyección moral, ética, intelectual y democrática, capaces de interactuar en su realidad para mejorarla, teniendo como base, para ello, sus experiencias más significativas, competencias adquiridas y fortalecidas en el que hacer que se reflejen en la formación integral del educando y en beneficio de la población en general.

VISION

Lograr que nuestro currículo alcance y mantenga óptimos niveles de compromiso de todos los estudiantes, maestros y comunidad, al establecer un proceso de mejoramiento continuo hacia la excelencia en todos los aspectos del ser humano con base a las TIC, que le permiten al estudiante en un plazo no mayor de 5 años, un alto desempeño en: DESARROLLO DE VALORES, POTENCIACION DE COMPETENCIAS: COGNITIVAS, SOCIALES, PRODUCTIVAS Y DE CONVIVENCIA ARMONICA, para que contribuya al mejoramiento de su entorno inmediato por medio de un sólido y permanente proceso de formación.

PERFILES

Perfil de directivos y docentes

- Nuestros docentes deben estimular el aprendizaje y tienden hacia una educación holística. Permiten que los estudiantes sean investigadores; con responsabilidades frente a la posibilidad de adquirir y construir su propio aprendizaje.
- Fomentan ambiente de aprendizaje apoyados por las herramientas de la información y la comunicación buscan la motivación y satisfacción en la adquisición de nuevos aprendizajes.
- Permiten al estudiante actuar bajo el convencimiento de que no necesita a su profesor sino como guía porque es autónomo en sus procesos de crecimiento personal.
- Comparten experiencias comunitarias que conlleven a un aprendizaje motivante y permanente contribuyendo a la búsqueda y estructuración del proyecto de vida de los educandos.

Perfil del estudiante

- Nuevos ciudadanos de la era digital capaces de ser buscadores de autonomía, alegres de aprender, actores honestos en un mundo donde predomina la injusticia, aprenderán a partir del error, capaces de convivir y de respetar al otro, buscadores de ayuda de compañeros, docentes y miembros de la comunidad educativa y generadores de espacios de diálogo, inquietos investigativamente de manera que busquen ampliar, los conocimientos en bibliotecas, laboratorios, naturaleza, medios de comunicación mediante propuestas personales.
- Capaces de crear un colegio sin muros, comprendiendo que se aprende en cualquier lugar, donde se pueda dialogar e interactuar, buscando así el desarrollo de una evaluación integral, por procesos donde se autoevalúan con el fin de confrontar el aprendizaje obtenido. Solucionadores de conflictos con compañeros, docentes, padres de familia y directivos mediante un dialogo.

EJES DEL CURRÍCULO

Los ejes de esta propuesta de diseño curricular son:

- Integración de las TIC
- Creación de nuevos ambientes de aprendizaje
- Desarrollo de redes de aprendizaje
- Desarrollo de valores
- Potenciación de competencias cognitivas
- Integración del trabajo colaborativo a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación

OBJETIVOS

Siguiendo los lineamientos del MEN y de la Secretaría de Educación Municipal y la Institución Educativa Gabriel García Márquez se trazan los siguientes objetivos, tendientes a la formación de la población estudiantil a la cual sirve.

- Formar un hombre nuevo que sea libre, justo, crítico, solidario, democrático, participativo, creativo, trascendente, tolerante, ético, responsable, lúdico, laborioso y consciente de buscar su propia superación, de proyectarse y comprometerse con su propio desarrollo y el de la sociedad en la cual se desenvuelve.
- Propiciar una sólida formación ética y moral fomentando la práctica del respeto a los derechos humanos.
- Fomentar el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.
- Propiciar una buena formación académica mediante el acceso crítico y creativo al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico de tal manera que el estudiante se prepare para los niveles superiores del proceso educativo, así como para su vinculación con la sociedad productiva y al trabajo.
- Propiciar la adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y por la defensa del patrimonio cultural de la nación.
- Propiciar el desarrollo y mejoramiento de las cualidades motrices básicas mediante la práctica permanente de la Educación Física, la recreación y el deporte como agentes de la conservación de la salud y de la utilización correcta del tiempo libre.

MODELO PEDAGOGICO

Establecer un modelo pedagógico no es simplemente retomar un serie de postulados que se integren epistemológicamente, aportando aspectos novedosos en educación a la institución para la cual se diseña, sino que la adaptación del mismo obedece a características del contexto educativo en el cual se desea implementar, así como el perfil académico que se espera de los egresados y las expectativas de formación que se definen para aquellos que se hallarán influenciados por el mismo. (Alumnos, docentes, directivos y comunidad).

Por ello al presentar nuestra propuesta de modelo pedagógico iniciamos una reflexión en la cual el pensamiento humano es visto como un laberinto donde las “cosas” cotidianas y su interactuar se esconden, por la memoria, la emotividad y los sentimientos de agrado o desagrado, generando interrogantes tales como: ¿cómo relaciona el hombre estas experiencias? ¿Cómo se apropia de ellas? ¿Cómo las utiliza para formular soluciones a nuevas situaciones de su quehacer diario? ¿Será que se puede ayudar a la formación de estructuras de pensamiento lógico mediante el desarrollo de habilidades? ¿Pueden los docentes diseñar metodología que ayuden al logro de estas habilidades?

Estas y muchas otras preguntas inquietan nuestra mente, que preocupados por las soluciones, para el docente absurdas, que plantean los estudiantes en las aulas de clase comienzan a cuestionar su quehacer pedagógico, llegando a la conclusión de que muy pocas veces se han interesado por hacer que el niño establezca un cuestionamiento, que le permitan formular procesos resolutivos, ello ocasiona que el conocimiento se convierta en algo ajeno al estudiante, inaplicable a su vida diaria.

Mucho más si este proceso se realiza sobre el supuesto de que el niño no piensa y solo es un recipiente vacío que debe llenarse con la sabiduría del maestro, quien olvida la transición lógica del pensamiento y pretende que el niño salte de la sensación al razonamiento sin superar una a una las etapas de su propia elaboración de conceptos, acerca de los cuales puede realizar inferencias que le permitan expresar juicios coherentes y reales ajustados al contexto donde se desarrolla su existencia donde pudiera aplicar los conocimientos adquiridos, sus propias experiencias y una gran dosis de imaginación, pero ajustada a la situación planteada.

Tristemente ha quedado al descubierto que la realidad es otra, las aulas se hallan llenas de jóvenes que llegan deseosos de experiencias nuevas y motivantes, para terminar convertidos en entes repetidores. Producto de una educación memorística donde condicionados los alumnos actúan por “instinto”, no por deducciones lógicas de un pensamiento estructurado.

Como la historia del pensamiento no inicia su estudio aquí, sino que grandes psicólogos y pedagogos han abordado este tema se ha llegando a la conclusión en sus trabajos que una de las maneras de obtener evidencias de la formación y funcionamiento del pensamiento humano, es el nivel de aplicación que se pueda hacer de un conocimiento teórico, pues por medio de ella se puede evidenciar el grado de desarrollo o estancamiento del proceso de pensar y transformar.

Es entonces cuando se inicia un recorrido por los planteamientos de la escuela Histórico Cultural, teniendo a Vygotsky como orientador, que permite un acercamiento a la esfera del pensamiento lógico desde el ámbito educativo. El pensamiento estudiado allí evidencia, en la teoría Vygostkiana y sus seguidores, la importancia del lenguaje como indicador de la evolución del pensamiento en el niño, considerando que su discurso es producto de la

interacción social de los sujetos que poco a poco se apropian de los conceptos cotidianos y que harán luego su tránsito a la adquisición de conceptos científicos, en lo que llaman estos psicólogos la zona de desarrollo próximo que según ellos es donde se refleja el grado de adquisición de los conceptos. Es allí, en la zona de desarrollo próximo donde se pretende anclar esta propuesta de modelo pedagógico, con miras a desarrollar estructuras cognitivas como base del pensamiento lógico, sin olvidar que para lograr este objetivo, el ser humano tiene una serie de estructuras que le permitirán el acceso y maduración de su pensamiento. (Escuela Estructuralista). Recordando así que el hombre no nace con el sentido lógico formado, sino que es producto de una larga maduración.

En Colombia se han realizado muchos trabajos de investigación pedagógica desde el campo de la formación de estructuras de pensamiento, Hace más o menos una década la fundación para el desarrollo de la inteligencia Alberto Merani, se ha abanderado del proyecto de desarrollo precoz de estructuras de pensamiento en niños, con cociente intelectual muy alto (superdotados), mostrando excelentes resultados al ubicar en espacios de educación superior y en el campo laboral prepúberes con gran capacidad investigadora.

Dada la edad de los niños y jóvenes integrantes de la Institución Educativa Gabriel García Márquez, a nivel de básica, población para la cual se propone este currículo, se puede hablar de estructuras complejas de pensamiento lógico, (pensamiento formal y categorial) porque los alumnos habrán formado en el nivel de preescolar y básica primaria los rangos básicos de las estructuras lógicas de pensamiento (pensamiento nocional y conceptual).

Todos los maestros en algún momento de la práctica pedagógica se han hecho la pregunta ¿cómo puedo lograr que los estudiantes a mi cargo obtengan mejores resultados en el proceso de aprendizaje? Este cuestionamiento lleva a otro inmediatamente que es ¿cómo aprenden los seres humanos?. Para llegar a una aproximación de este aspecto cognitivo del ser humano son muchos los autores que han planteado sus teorías bajo experimentos realizados con niños, (Piaget) por ejemplo, donde se establecen postulados en cuanto al proceso de aprender.

Se hablaría primero de un aprendizaje básico que se halla guiado por las motivaciones primarias, que lo llevan a aprendizajes instintivos permitiéndoles solucionar los sencillos conflictos de la vida como son: comer, abrigarse, sentirse protegido y pertenecer a un grupo familiar donde pueda iniciar su sentido de arraigo. Durante esta etapa la vida misma y su contacto con el grupo social en cual se halla inmerso, proporcionan las condiciones para que se den estos aprendizajes a los cuales, paralelamente, se les suman, poco a poco, procesos cognitivos provenientes de la estructuración primaria de redes de pensamientos propios, producto de cuestionamientos venidos de la manipulación de objetos del entorno o de la interacción con avances tecnológicos, ya que hoy en día los niños se hallan, desde su más tierna

infancia, en contacto directo con la tecnología (televisores, Computadores, etc.).

COMPONENTES DEL MODELO PEDAGOGICO

En la propuesta de modelo pedagógico cada uno de los componentes apunta al logro de la excelencia académica mediante el desarrollo de las operaciones mentales con miras a la formación de pensamiento lógico, desglosando así los siguientes propósitos, recursos y paradigmas con miras a una educación de excelencia.

Propósitos

- La educación en la vida y para la vida.
- El aprender a aprender.
- El cambio de actitud en el docente y en la comunidad
- El rompimiento de paradigmas.
- La modificación del proceso de acercamiento al conocimiento.
- El amar a lo que se tiene.
- El favorecimiento del crecimiento humano.
- La generación de nuevos proyectos de vida.

Recursos

Todas las ayudas en las cuales se apoye el maestro para facilitar el acercamiento al conocimiento, deben apuntar a despertar la curiosidad y la imaginación de los alumnos, así como la posibilidad de generar hipótesis, razonamiento y transposición de conocimientos, se requieren entonces algunos materiales específicos como son:

- Algunas aulas más.
- Laboratorios de física, química e idiomas.
- Fotocopiadora
- Biblioteca.
- Cursos de formación y actualización
- Disponibilidad de tiempos
- Textos elegidos en las áreas
- Utilización adecuada del material

Paradigma evaluativo para estudiantes

Buscar la autonomía, un ambiente escolar que se caracterice por la alegría de aprender, donde se pueda actuar autónomamente, donde se aprende a partir del error, donde se conviva y se respete al otro y donde se cuente con la ayuda de compañeros, docentes, y miembros de la comunidad educativa.

Buscar el gozo de ampliar los conocimientos en bibliotecas, laboratorios, naturaleza, medios de comunicación, mediante propuestas personales. Un

colegio sin muros, comprendiendo que aprendo en cualquier lugar donde se puede autoevaluar, dialogar e interactuar.

Busca el desarrollo de una evaluación integral por procesos, donde el estudiante sé autoevalúe; exista una coevaluación y heteroevaluación con el fin de confrontar el aprendizaje obtenido con compañeros, docentes, padres de familia, mediante un diálogo amistoso y fraterno.

Permite al individuo a ser; vivir, convivir, investigar, crear, trabajar, amar y conocer los saberes de la ciencia convencidos de que no necesitan la nota para comprobar que han aprendido.

Paradigma de evaluación para directivos y docentes

Estimulan el aprendizaje y tienden hacia una educación holística; permiten que los estudiantes sean investigadores; con responsabilidades frente a la posibilidad de adquirir y construir su propio aprendizaje.

Orientan al estudiante para que éste integre, información suministrada por él o por los medios de comunicación y la sociedad; de forma analítico, crítica de su propio aprendizaje.

Propician un ambiente de amistad, alegría, motivación y satisfacción por constatar los aprendizajes obtenidos, bajo el convencimiento de que no necesita la nota para comprobar los procesos a seguir en la adquisición de su aprendizaje.

Se comparten experiencias comunitarias que conlleven a un aprendizaje motivante y permanente, en la búsqueda y estructuración del proyecto de vida de los educandos.

Se forman equipos de trabajo con los demás estamentos institucionales, que permitan buscar soluciones por consenso, en los cuales al estudiante se les respeten los derechos que tienen como persona que serían:

- Al error y a aprender del error
- A su lógica individual.
- A preguntar.
- A su autonomía progresiva.
- Facilita la comunicación horizontal.
- A la gradualidad en sus procesos de aprendizaje.

Todo esto porque la sociedad ha cambiado y la educación no responde a las expectativas de los individuos, ya que la información está en todas partes y lo que se necesita dentro de la formación educativa es el proporcionar las herramientas para comprenderla y ser parte activa de la misma.

PLAN DE ESTUDIOS

El plan de estudios se halla reglamentado dentro de su marco legal por la Ley General de Educación y se Decreto reglamentario el 1860 que a la letra dicen:
Ley general de educación

Capítulo II. Currículo y Plan De Estudios

Artículo 76º. Concepto de currículo. Currículo es el conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el Proyecto Educativo Institucional.

Artículo 77º. Autonomía Escolar. Dentro de los límites fijados por la presente Ley y el Proyecto Educativo Institucional, las instituciones de educación formal gozan de autonomía para organizar las áreas fundamentales de conocimiento definidas para cada nivel, introducir asignaturas optativas dentro de las áreas establecidas en la ley, adaptar algunas áreas a las necesidades y características regionales, adoptar métodos de enseñanza y organizar actividades formativas, culturales y deportivas, dentro de los lineamientos que establezca el Ministerio de Educación Nacional.

Parágrafo. El MEN, La Secretaría de Educación Municipal o los organismos que hagan sus veces, serán las responsables de la asesoría para el diseño y desarrollo del currículo de las instituciones educativas estatales de su jurisdicción, de conformidad con lo establecido en la presente ley.

Artículo 78º. Regulación del currículo. El Ministerio de Educación Nacional diseñará los lineamientos generales de los procesos curriculares y, en la educación formal establecerá los indicadores de logros para cada grado de los niveles educativos, tal como lo fija el artículo 148 de la presente ley.

Los establecimientos educativos, de conformidad con las disposiciones vigentes y con su Proyecto Educativo Institucional, atendiendo los lineamientos a que se refiere el inciso primero de este artículo, establecerán su plan de estudios particular que determine los objetivos por niveles, grados y áreas, la metodología, la distribución del tiempo y los criterios de evaluación.

Cuando haya cambios significativos en el currículo, el rector de la institución educativa oficial o privada lo presentará a la Secretaría de Educación Municipal o a los organismos que hagan sus veces, para que ésta verifique el cumplimiento de los requisitos establecidos en la presente ley.

Artículo 79º. Plan de Estudios. El plan de estudios es el esquema estructurado de las áreas obligatorias y fundamentales y de áreas optativas con sus

respectivas asignaturas, que forman parte del currículo de los establecimientos educativos.

En la educación formal, dicho plan debe establecer los objetivos por niveles, grados y áreas, la metodología, la distribución del tiempo y los criterios de evaluación y administración, de acuerdo con el Proyecto Educativo Institucional y con las disposiciones legales vigentes, estos a su vez están diseñados para ayudar a cumplir los fines de la educación planteados en esta ley y que a la letra dicen:

ASIGNATURAS OBLIGATORIAS

Para el logro de los anteriores objetivos se establecen las siguientes asignaturas del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer:

Temas de Enseñanza Obligatoria

Artículo 14º de la Ley 115. En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatoria en los niveles de educación preescolar y básica cumplir con:

El estudio, la comprensión y la práctica de la Constitución y la instrucción cívica, de conformidad con el artículo 41 de la Constitución política;

El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo; La enseñanza de la protección del ambiente, la ecología y la preservación de los recursos naturales, de conformidad con lo establecido en el artículo 67 de la Constitución Política.

La educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y, en general, la formación de los valores humanos, y la educación sexual, impartida en cada caso de acuerdo con las necesidades psíquicas, físicas y afectivas de los educandos según su edad.

Parágrafo primero. El estudio de estos temas y la formación en tales valores, salvo los numerales a) y b), no exige asignatura específica. Esta información debe incorporarse al currículo y desarrollarse a través de todo el plan de estudios.

Programas

Es un trabajo del profesor en su asignatura sobre la base de lo que defina el Plan de Estudios.

Metodologías

Hay unos elementos comunes y unos particulares. Los comunes los puede introducir la institución en el Plan de Estudios en el PEI. Los particulares corresponde al profesor: libertad de cátedra.

Procesos

Se pueden entender en dos sentidos:

El proceso que sigue en cada asignatura el programa o el Plan de Estudios en los diferentes grados.

El proceso de aprendizaje del estudiante en cada asignatura.

CARACTERISTICAS DEL CURRICULO

Diversificable. Su diseño permite construir sus lineamientos de Diversificación curricular, a partir de un proceso de construcción, adecuada a las características y demandas socioeconómicas, lingüísticas, Geográficas, económicos, productivos y culturales donde los conocimientos y las actitudes que lo hagan pertinente a la realidad, respeten la diversidad. Se construyan con la comunidad educativa y otros actores de la sociedad de modo participativo.

Flexible. Permite modificaciones en función de la diversidad humana y social, de las particularidades, necesidades e intereses de los grupos a quienes se dirige y de los cambios que la sociedad plantea. Estas características están orientadas a la promoción de aprendizajes significativos, es decir, aprendizajes útiles, vinculados a las particularidades, intereses y necesidades de los estudiantes; respondiendo a su contexto de vida y las prioridades del país, de la región y la localidad.

LOGROS EDUCATIVOS DEL ESTUDIANTES

Hemos señalado aspectos fundamentales sobre los que se sustenta la propuesta de Diseño Curricular, sin embargo, es necesario resaltar que ningún diseño garantiza de por sí los aprendizajes de los estudiantes, sino que para constituirse en un factor de calidad, requiere estar acompañado de un cambio real y efectivo en los procesos pedagógicos, dentro y más allá de las aulas.

Esto significa que, como docentes, debemos reconocer los cambios y retos del mundo en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Hay que darle un nuevo sentido a la enseñanza para promover el pensamiento crítico, la creatividad y la libertad; la participación activa, el humor, el disfrute y el desarrollo de una actitud proactiva y emprendedora; evitando así la transcripción o la memorización.

Con lo que viven, no serán capaces de resolver problemas. Siempre concibamos a las personas como seres integrales, pues el pensamiento, el afecto y las emociones enriquecen nuestro actuar personal y ciudadano; Necesitamos una educación que prepare a los estudiantes para actuar en concordancia con el desarrollo personal, la identidad, la ciudadanía, los cambios en la sociedad del conocimiento y el mundo del trabajo. Así mismo,

una educación que contribuya a formar una sociedad democrática, justa, inclusiva, próspera, tolerante y forjadora de paz.

Ello implica desarrollar un conjunto de competencias a lo largo de la Educación Básica. Éstas se manifiestan en una serie de características según la diversidad humana, social y cultural de los estudiantes, dichas características que se espera tengan los estudiantes al concluir la Educación Básica se expresan en un conjunto de logros educativos y es aquí donde El Plan de Estudios organiza las diferentes áreas curriculares para desarrollar integralmente dichos logros.

Importancia y finalidad

Los temas transversales constituyen una respuesta a los problemas actuales de trascendencia que afectan a la sociedad y que demandan a la Educación una atención prioritaria. Tienen como finalidad promover el análisis y reflexión de los problemas sociales, ecológicos o ambientales y de relación personal con la realidad local, regional, nacional y mundial, para que los estudiantes identifiquen las causas; así como los obstáculos que impiden la solución justa de estos problemas.

INTEGRACION DE LAS TIC A LA MALLA CURRICULAR

Maestros ya abordamos el primer paso al vencer el miedo y descubrir las potencialidades que las TIC ofrecen, con tan solo hacer uso de la herramienta y realizar un ejercicio pequeño, ahora bien se acerca la misión más difícil y es preparar las clases con las herramientas que a diario sumergen a los estudiantes, es decir emplearlas en el currículo para un fin educativo específico, con un propósito explícito en el aprender.

Las actividades que se relacionan en la tabla 6, permiten la integración de cualquier área del conocimiento, aunque algunas aparezcan exclusivas para determinada área; ahora bien queda en manos de los maestros la implementación de estrategias que den vida no solo a la articulación sino también a la innovación en un constante desafío por aprender a aprender. Así que encontraran en la malla curricular una serie de sugerencias que se les recomienda para abordar los contenidos estipulados en la misma.

Recuerden que ese aprender a aprender debe ser un compartir con nuestros estudiantes, en donde las posibilidades didácticas se amplíen valorando no solo la creatividad y la producción sino también la didáctica que nos ofrecen las TIC, por lo cual la integración implicaría entonces:

- Utilización transparentemente de las tecnologías
- Usar las tecnologías para planificar estrategias facilitando la construcción del aprender
- Usar las tecnologías en el aula para apoyar las clases
- Usar las tecnologías como parte real y activa del currículum

- Integrar las tecnologías para aprender el contenido de una disciplina
- Usar software educativo
- Crear y usar blogs
- Usar salón de conversación y foros
- Manejo ético de la información
- Usar el correo electrónico

- Usar u crear simuladores, material fotográfico, material de audio y video.





Es decir que el uso adecuado de las TIC, conllevaría de una u otra forma a la utilización adecuada del tiempo libre de los estudiantes; hecho que se asociaría







directamente al ideal del proyecto OLPC como lo es "24 horas aprendiendo y generando conocimiento".


Cabe resaltar que los lineamientos que se plantean u estipulan a lo largo del desarrollo de la malla curricular son tomados del Ministerio de Educación Nacional, con la firme intención de no alejarnos de la política nacional.

Tabla 6. Aplicaciones básicas del XO (proyecto OLPC)

NOMBRE APLICACION	DESCIPCION	CLASIFICACION	AREA
ABC Flor	<p>En este juego los niños trabajan en colaboración para escribir el nombre del objeto presentado</p> <p>Utiliza flores para mostrar los resultados.</p> <p>El objetivo pedagógico fundamental es trabajar con la ortografía y la colaboración.</p>	Juego	Humanidades
ANN	<p>ANN es una actividad donde los niños pueden diseñar, construir y probar las redes neuronales artificiales (RNA) Cada 'experimento', tendrá una tarea particular, que varían en dificultad de encender y apagar una luz para el control de una pala en un juego de pong.</p>	programación	
Acoustic Tape Measure	<p>Determina la distancia física entre dos XO midiendo el tiempo que tarda pulsos de sonido para viajar entre ellos.</p>	Producción	Ciencias y Matemáticas
Schoolsplay	<p>Es un conjunto de actividades educativas para los niños pequeños y que aspira a ser un medio adicional para enseñar a los niños aritmética, lectura y escritura.</p>	juegos	aritmética, lectura y escritura
Analizar	<p>Es una actividad que muestra su XO la creación de redes, X (gráfico) de pantalla, y el estado de servicio de presencia.</p> <p>Es útil para los desarrolladores y</p>	Programación	

	<p>usuarios finales, como una manera fácil para los usuarios, para controlar y enviar datos de control y depuración de redes y cuestiones de X.</p>		
Jornal	<p>Es un diario automático de todo lo que un niño hace con su ordenador portátil.</p> <p>El diario puede ser utilizado por los niños a organizar su trabajo o revisar un proyecto pasado, y por los profesores y los padres para evaluar el progreso de un niño.</p>	Diario de actividades	
<p>Navegar</p> 	<p>Es una herramienta que permite la exploración de internet</p>		Cualquier materia
<p>Lector de PDF</p> 	<p>Permite que el ordenador portátil actuar como un lector de libro. Cuenta con una interfaz simple, y ver muchos tipos de texto e imagen-libro basado en materiales similares. Tendrá puntos fuertes en el modo de mano, con un consumo de energía extremadamente bajo y los controles de navegación sencilla.</p>		lectura y escritura
<p>Escribir</p> 	<p>La aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles.</p> <p>Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo.</p> <p>También es compatible con las herramientas básicas para la inserción de imágenes,</p>	Producción	lectura y escritura
<p>Story Builder</p> 	<p>Es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo.</p> <p>Palabra simple capacidad de</p>	Producción	lectura y escritura

	<p>procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa.</p>		
<p>Lector de noticias</p> 	<p>La actividad de lector de noticias proporciona una interfaz para ver los feeds de noticias (RSS).</p> <p>Esto le permite realizar un seguimiento de una amplia variedad de noticias y asuntos de actualidad historias, de varios sitios web en una sola pantalla.</p> <p>Así que puede ser utilizado para hacer un seguimiento de los podcasts.</p> <p>La actividad se basa en el lector de noticias</p>		lectura y escritura
<p>Chat</p> 	<p>Proporcionará una interfaz simple para la discusión de colaboración, ya sea entre dos personas o entre un grupo tan grande como una clase entera.</p>	Producción	lectura y escritura
<p>Video Chat</p> 	<p>Es una forma divertida para que los niños se comuniquen entre sí por medios acústicos y visuales.</p>	Producción	lectura y escritura
<p>Dibujar</p> 	<p>La actividad proporcionará un lienzo para un individuo o un grupo de niños a expresarse de forma creativa a través del dibujo.</p>	Producción	
<p>Registro</p> 	<p>Te permite capturar imágenes fijas, videos, y / o audio. Cuenta con una interfaz sencilla y funciona tanto en modo portátil y libros electrónicos.</p>		lectura y escritura
<p>TamTam Mini</p> 	<p>Haga clic en un instrumento y luego usar el teclado para tocar notas.</p>	Producción	Música, artes, valores,

<p>TamTam</p>  <p>Jam</p>	<p>Es la actividad de interpretación de la música. Los sonidos son reproducidos por la huelga llaves individuales en el teclado. Está dirigido a los niños más pequeños</p>	<p>Producción</p>	<p>Música, artes, valores,</p>
<p>TamTam Edit</p>	<p>secuenciador de eventos con un generador de música potente, con una interfaz gráfica e intuitiva de colores para crear, modificar y organizar notas en cinco virtual "pistas", una paleta de cerca de un centenar de sonidos y la música de un modelo de construcción que permite variaciones prácticamente ilimitada en todos los estilos musicales.</p>	<p>Producción</p>	<p>Música, artes, valores,</p>
<p>SynthLab</p>	<p>Es una aplicación avanzada para los niños mayores que están dispuestos a aventurarse en el diseño de sonido sofisticados. es un laboratorio de física y un sintetizador de sonido inspirado en Max</p>	<p>Producción</p>	<p>Física, matemáticas,</p>
<p>Flipsticks</p>	<p>Actividad de animación de fotogramas clave que le permite plantear y programar un monigote para caminar, correr, girar, girar, caer y la danza. Puede guardar las animaciones a la revista y pronto será capaz de compartirlos a través de la malla. puede ser utilizado para explorar los conceptos de la geometría, la programación de computadoras y de la animación, sino que ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento espacial y analítico.</p>	<p>Programación</p>	<p>Matemáticas, física,</p>
<p>Cartoon Builder</p>	<p>le permite crear su propio cel-secuencias de animación, de posicionamiento y manipular un personaje de dibujos animados lúdico dentro de una tira de película, y utilizando siempre los medios de comunicación activos</p>	<p>Programación</p>	<p>Matemáticas, física,</p>

Pippy	Enseña a la programación Python facilitando el acceso a ejemplos de código Python y un intérprete Python totalmente interactivo. Por ejemplo, sería posible para un usuario escribir instrucciones Python para calcular las expresiones, reproducir sonidos, o hacer la animación de texto simple.	Programación	Matemáticas, física,
Etoys	Se trata de un entorno de creación de medios ricos con un modelo simple, poderoso objeto de secuencias de comandos para muchos tipos de objetos creados por los usuarios finales que se ejecuta en muchas plataformas.	Programación	Matemáticas, física,
Turtle Art	Es una actividad con un logotipo de inspiración gráfica de "tortuga" que dibuja el arte colorido sobre la base de Scratch-como complemento junto elementos de programación visual.	Programación	Matemáticas, física,
Scratch	Es un lenguaje muy atractivo que permite a los estudiantes jóvenes para crear programas y juegos simples." Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus".	Programación	Todas las áreas del currículo
Física	Es un simulador de mundo físico y parque infantil - puede agregar cuadrados, círculos, triángulos, o dibujar sus propias formas, y verlas venir a la vida con las fuerzas (que la gravedad, Newton!), Por fricción (scrrrrape), y la inercia (ahh , disminuya la velocidad!).	Programación	Matemáticas, física, ciencias
Regla	Proporcionar una herramienta accesible para medir el tamaño de la pantalla los objetos. Alentar longitud / medición de la superficie, contando.	Programación	Matemáticas, física, ciencias

Medida	La Actividad es una herramienta en la XO, que permite a los niños a disfrutar de "aprender haciendo". Se proporciona una interfaz para los niños a conectarse con el mundo físico y la oportunidad de ver y comprender a través de una representación visual y estadístico de los fenómenos físicos.	Programación	Matemáticas, física, ciencias
Audacity	Esta actividad es una excelente herramienta para. Periodismo ciudadano Como periodista de radio, lo que sea necesario es un OLPC, con audacity y un cliente FTP instalado (o integrado), para crear paquetes de radio. la creación de canciones... casi todas las canciones comerciales utilizan algún tipo de editor multipista de la creación - muchas canciones se han creado con Audacity! la creación de efectos de sonido . Arte Foley la grabación y la realización de diversos filtros en los sonidos cortos con efectos de sonido Audacity cuántos para algunos juegos XO.		
Xaos	Es un fractal zoomer interactivo. Permite al usuario continuamente para acercar o alejar de un fractal en un fluido, el movimiento continuo. Esta capacidad hace xaos ideal para explorar los fractales, y es simplemente divertido!		
MapStats	Introduce a los estudiantes a la tecnología de mapeo / GIS, estadísticas y bases de datos. El programa puede ser utilizado para enseñar a los estudiantes sobre la geografía cultural, la brecha digital, la salud mundial, y la historia (ver la sección de aprendizaje).		Geografía

Luna	Es una actividad simple fase lunar para la laptop XO, incluyendo próximo eclipse lunar de la información y efectos. Su utilidad como una actividad compartida tendrá más sentido una vez que el boletín de azúcar prevista interfaz de superposición de la Junta se lleva a cabo, donde los niños serán capaces de señalar las características y lugares de interés para ellos.		Geografía
Implode	es un juego de lógica basado en el bloque de "caer" modelo de Tetris. El juego comienza con una grilla llena parcialmente con bloques. El jugador hace un movimiento por la eliminación de los bloques adyacentes del mismo color en grupos de tres o más. Cuando se eliminan los bloques.	juego	
Memorizar	Se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también. ¿Qué pares coinciden es hasta el creador del juego. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido se puede jugar, que te permite crear juegos.	juego	Todas las áreas del currículo
Laberinto	Simple para la computadora portátil XO. Puede jugar solo o la raza de resolverlo con sus amigos. Hasta 3 personas pueden jugar en una computadora portátil XO único y mucho más puede desempeñar cuando se comparte en la red.	juego	Todas las áreas del currículo
Jigsaw Puzzle	Se basa en la imagen clásica de la construcción de juego, pero tiene la opción de añadir sus propias imágenes. Se fortalece sus destrezas para resolver visual, espacial y el problema y ofrece un	juego	Todas las áreas del currículo

	contexto para reflexionar sobre la creatividad y explorar cualquier tema.		
Slider Puzzle	Es un clásico juego de lógica que desafía a un jugador se deslice alrededor de cuadros para formar una imagen o patrón. Esta versión digital ofrece un contexto de diversión para los estudiantes a explorar las funciones básicas de la XO, aprender habilidades para resolver problemas y desarrollar proyectos creativos que reflejen la comprensión de un tema que están estudiando.	juego	Todas las áreas del currículo
GCompris	Se trata de un conjunto de actividades para los niños que ha ganado un premio de software educativo.	juego	Todas las áreas del currículo
Speak	Esta actividad le permite al estudiante practicar pronunciación y ortografía	juego	Todas las áreas del currículo ²⁰

NOTA: Estas actividades se pueden encontrar y descargar para utilizarlas con cualquier sistema operativo, así como también se pueden crear o modificar. Recuerden que el éxito está en el aprender a aprender.

²⁰ <http://wiki.laptop.org>

MALLA CURRICULAR

MATEMATICAS

INSTITUCION EDUCATIVA			
ÁREA	ARITMÉTICA Y GEOMETRÍA		PROGRAMACIÓN DE ÁREAS
DOCENTES			
1. JUSTIFICACION			
Por medio de esta programación se busca integrar a las matemáticas con las otras áreas del saber e involucrarlas en la realidad del estudiante como una herramienta de solución para las dificultades de la vida diaria, además explorar con el estudiante diferentes métodos que faciliten su aprendizaje e interés en la resolución de ciertos proyectos matemáticos.			
2. OBJETIVO GENERAL			
Desarrollar junto al estudiante las diferentes temáticas planteadas e integrar las TIC a esta área junto a las demás ciencias. Estimular en los estudiantes el uso creativo de las matemáticas para expresar nuevas ideas y descubrimientos, así como conocer los elementos matemáticos presentes en otras actividades creativas.			
3. OBJETIVOS ESPECIFICOS		6. PORTAFOLIO PEDAGOGICO.	
3.1	Describir los procesos matemáticos y aplicación de los mismos en enunciados dados.	Se realizaran los siguientes esquemas de análisis, conceptualización y resumen de la información en: Análisis de la realidad	
3.2	Implementar otros procesos matemáticos planteados e investigados por los estudiantes	Material didáctico a partir de las TIC Análisis de ejercicios de manera gráfica para llegar al análisis numérico	
3.3	Desarrollar y aplicar un CREA en el área de geometría y física	Desarrollo creativo y uso de aplicaciones xo.	
3.4	Evaluar de manera objetiva la importancia de las matemáticas en el mundo real.	Talleres en espacios abiertos e interactivos Desarrollo de actividades didácticas como crucigramas, sopas de letras y rompecabezas por medios matemáticos Proyección de películas	
4. MODELO PEDAGOGICO.	4.8 METODO. La matemática se concibe como una	6.1 Compresión sólida del aspecto numérico, relación y	8.3COMPETENCIAS LABORALES. Habilidades básicas (lectura, escritura,

<p>PEDAGOGÍA SIGNIFICATIVA Y CONSTRUCTIVISTA</p>	<p>ciencia exacta, que busca mejorar los niveles conceptuales del estudiante, aplicando esta disciplina en los diferentes contextos que le rodean, que en su mayoría son hechos que se desarrollan dentro de su medio, generando descubrimientos y avances, con base a la realidad que se vive, partiendo de la importancia de las matemáticas en cosas tan sencillas como platos de comida, consumo de medicamentos, hasta llegar a programación de nueva tecnologías e incluso proyecciones futuristas.</p>	<p>representación. 6.2 presentación de argumentos matemáticos razonamiento espacial. 6.3 Compresión de diversos sistemas, unidades, y procesos de medición. 6.4 Desarrollar un espíritu reflexivo acerca del proceso que ocurre cuando se resuelve un problema o se toma una decisión. 6.5 Permitir comunicar a los demás sus ideas matemáticas de forma coherente, clara y precisa.</p>	<p>análisis, estructura matemática) y las TIC como área transversal del conocimiento. Actitud analítica Cualidades Personales, liderazgo, autonomía Gestión de recursos Trato o relaciones sociales interpersonal Manejo de la información Manejo de sistemas, y técnicas Resolución de conflictos Habilidad de pensamientos Manejo de idioma extranjero Orientación de servicio Trabajo individual y en equipo Hablar, comunicar, Gestionar Otras competencias.</p>
<p>4.1 PARADIGMA. ¿Por qué las matemáticas se integran de manera decisiva en las otras áreas del saber y en la vida diaria?</p>	<p>4.9 RECURSOS. Talento humano Formación profesional Computadores (XO) Internet, aulas virtuales Blog, Applets MEC (materia educativo computarizado) Billetes didácticos</p>	<p>7. MEDIOS DE EVALUACION. Investigaciones, desarrollo creativo de material educativo. Solución de ejercicios aplicando procesos dados y consultados Ejercicios propuestos, salidas, películas, debates, desarrollo de talleres en espacios libres</p>	<p>1. LOGROS Reconocer un pensamiento numérico y diferentes sistemas numéricos propuestos, y existentes. Examinar y analizar las propiedades de los espacios dimensional y tridimensional así como las figuras y formas geométricas que hallan dentro de ellos.</p>
<p>4.2 LA ESCUELA. Se reconoce en la ley 115, artículo 14 sección tercera artículo 22 punto 6 El desarrollo de las capacidades de razonamiento mediante el dominio de los sistemas numéricos para su utilización e interpretación a problemas.</p>	<p>Instrumentos de geometría Módulos de trabajo, periódicos Parques, golosa. 4.10 EVALUACION. Visión con apoyo y liderazgo proactivo de parte del sistema educativo. Estándares de contenidos y recursos</p>	<p>7.2 La evaluación continua, integral, sistemática, Flexible e interpretativa, participativa, y formativa. 7.3 Colaborar y cooperar en trabajos en equipo. y. COMPETENCIAS.</p>	<p>Compresión de diversos sistemas, unidades, tiempo y procesos de la medición Plantear situaciones para ser analizadas mediante la recolección sistematizada y ordenada de los datos. Analizar cambios en varios contextos y</p>

<p>4.3 EL MAESTRO. 4.4 Motivador de las matemáticas. Recrear en el estudiante la solución no solo de textos matemáticos, sino actitudes lógicas en su diario vivir y en la toma de decisiones. EL ESTUDIANTE. Aprende por medio del entorno que le ha rodeado tanto físico como social, llevando a una abstracción y apropiación del conocimiento de manera permanente, de una manera matemática y analítica. Además los estudiantes pueden ser gestores del conocimiento investigando, y así descubrir y crear.</p>	<p>curriculares Estrategias de aprendizaje centradas en el estudiante Socios de la comunidad que aporten competencia, apoyo e interacciones en situaciones de la vida real</p>	<p>Por medio de la competencia se busca que el estudiante logre en medio del ámbito laborar crear las siguientes capacidades dentro de su formación personal y profesional. Resultados en proceso de aprendizaje Función realizada en su formación.</p>	<p>utilizar modelos matemáticos para entender y representar relaciones cuantitativas Desarrollo de problemas y carácter matemático. Identificar diferentes formas de razonamiento y métodos de demostración Consolidar su manera de pensar</p>
	<p>11.1 CONTENIDOS. Pensamiento numérico y sistemas numéricos Pensamiento espacial y geométrico Pensamiento aleatorio.</p>	<p>Comportamiento Resultado esperado y el dado por el estudiante La función o el objetivo propuesto y obtenido por parte del educador y del estudiante. Evidenciar el desempeño del estudiante y del docente</p>	<p>2. INDICADORES DE LOGROS. Reconocimiento del sistema numérico Examinando y analizar los pensamientos y propiedades de los espacios y figuras geométricas. Argumentado los contenidos aleatorios de una información cuantitativa y explicar su comportamiento cualitativamente Comprendiendo los diversos sistemas de unidades , y medición Comprendiendo patrones, relaciones y funciones. Planteando y resolviendo problemas matemáticos Razonando y argumentado matemáticamente hechos de la cotidianidad Comunicando investigaciones y creaciones que estén ligadas con las matemáticas o integración con otras áreas.</p>
	<p>11. DESCRIPTORES. 11.1 LAS FORTALEZAS. Son los aspectos positivos y las metas alcanzadas por los estudiantes durante los procesos de aprendizaje. 11.2 LAS DIFICULTADES. Poca colaboración de los padres, por el poco acompañamiento en los aspectos académicos. Pereza de los estudiantes por desarrollar temáticas propuestas, y presentación de trabajos propuestos. Dificultad en la elaboración de análisis y lectura de textos comerciales y aplicación en ejercicios propuestos. 11.3 LAS RECOMENDACIONES.</p>	<p>Capacidad de compartir los conocimientos, habilidades y destrezas con los compañeros, institución, en general con la comunidad educativa. 8.1 COMPETENCIAS CIUDADANAS. La creación y fomento de una conciencia de soberanía para la práctica de solidaridad y la integración con el mundo. 8.2 SECUENCIA. Mejorar la relevancia de lo aprendido</p>	<p>Desarrollar actividades que demuestren mayor interés por parte del educando de</p>

	Generar estrategias lúdicas que involucren al estudiante en un proceso más dinámico, y que forme un aprendizaje más concreto.	Evitar la fragmentación del programa Integrar los contenidos a la realidad Aprendizaje aplicable a situaciones complejas Autonomía del individuo	generar un conocimiento y aprendizaje tanto en el docente como en el estudiante, ya que cada aula es como un laboratorio de aprendizaje, en el cual no solo aprende el educando sino también el docente.
ESTANDARES GENERALES DE MATEMÁTICAS			
GRADO	ESTANDARES GENERALES DEL AREA		
PREESCOLAR	<p>Señalar colecciones de de objetos, elementos, menos, más. Misma cantidad</p> <p>Comparar objetos por tamaño y peso</p> <p>Agrupar objetos con mismas características</p> <p>Ubicar el tiempo, antes, después, ayer, hoy, hace mucho tiempo</p> <p>Reconocer algunas figuras geométricas básicas</p> <p>Usar los números cardinales y ordinales para contar objetos y ordenar secuencias</p> <p>Describir caminos y trayectos</p> <p>Representar gráficamente colecciones de algunos objetos, nombre, descripción, contar y comparar.</p>		
PRIMERO	<p>Clasificar conjuntos de acuerdo al número de elementos que encuentre</p> <p>Clasificando, representando, lee, escribiendo, reconociendo, conjunto de 0 hasta 999 objetos.</p> <p>Comprende el significado y aplicación de la adicción y sustracción de 2 o más dígitos o hasta 999</p> <p>Lleva a cabo solución de problemas de adicción y sustracción</p> <p>Comprende la relación de la adicción y sustracción</p>		
SEGUNDO	<p>Lee y escribe números de cinco dígitos</p> <p>Lleva a cabo sustracción y adición llevando usando cifras de 5 o más dígitos</p> <p>Compone y descompone dígitos por medio de adicción, multiplicación</p> <p>Distingue los número pares de los impares</p> <p>Divide ciertas cifras</p> <p>Representa fracciones en diferentes formas</p> <p>Reconoce y clasifica figuras y objetos bidimensionales</p> <p>Reconoce y crea figuras simétricas</p>		

	<p>Identifica los ángulos y lo que los compone Reconoce el metro como unidad de medida estándar Calcula el peso mediante medidas informales Realiza encuestas y análisis de datos obtenidos Reconoce y describe patrones geométricos y numéricos Reconoce la igualdad y la desigualdad entre números Reconoce los datos esenciales de un problema numérico sencillo e identifica la operación aritmética Hace conjetura de los números y examina casos particulares Utiliza con propiedad la terminología matemática estudiadas hasta el momento</p>
TERCERO	<p>Lee y escribe ordena números de cualquier cantidad de dígitos Identifica y describe las relaciones entre líneas Comprende atributos como longitud, área, peso, volumen, temperatura, ángulo, y utiliza la unidad apropiada para ello. Describe un evento como seguro, probable, improbable, o imposible. Reconoce una ecuación como expresión de igualdad entre 2 cantidades que se conserva, siempre y cuando se opere los mismos cambios en ambas cantidades Identifica y resuelve problemas que surgen de situaciones matemáticas y experiencias cotidianas Representa expresiones matemáticas por medio de diagramas o representaciones</p>
CUARTO	<p>Conoce Las tablas de multiplicación y lleva cálculos sencillos Desarrolla operaciones básicas matemáticas sin utilizar calculadora Aplica estrategias para estimar operaciones aritméticas con números enteros Realiza operaciones con decimales, fracciones y realiza conversiones de uno a otro Realiza operatoria y conversiones entre fracciones Clasifica dibuja, y construye objetos geométricos de 2 y 3 dimensiones Reconoce algunas figuras planas Usa modelos geométricos para resolver problema de otras áreas y matemáticas Comprende el concepto de área, superficie, y desarrolla estrategias para hallar áreas de superficie de sólidos rectangulares Resuelve ecuaciones sencillas mediante método de cómo operaciones inversa calculo mental, ensayo y error Identifica estrategias para resolver un problema que puede aplicarse en la solución de otros problemas Explica la solución de un problema de una manera lógica y clara y apoya su solución con evidencia oral y escrita</p>
QUINTO	<p>Investiga y comprende los número negativos y realiza suma retas con ellos Comprende la recta numérica y ubica enteros, fracciones, decimal, negativos y porcentajes</p>

	<p>Realiza operaciones de raíz cuadrada, logaritmos, potencias, y decimales</p> <p>Tiene habilidades para el cálculo mental</p> <p>Utiliza la calculadora en forma creativa</p> <p>Identifica el plano cartesiano y componentes y lo utiliza para examinar propiedades de las figuras geométricas</p> <p>Comprende concepto de peso y maneja unidades métricas correspondientes</p> <p>Encuentras la media, moda, en un sistema de datos e interpretación de su significado</p> <p>Utiliza relaciones aditivas y multiplicativas para resolver situaciones problemáticas dentro y fuera del contexto de las matemáticas</p> <p>Presenta los procedimientos y resultado de un problema de manera clara, sucinta y correcta.</p>
SEXTO	<p>Realiza operaciones aritméticas de manera precisa y eficiente, con números enteros, fraccionarios, y decimales</p> <p>Usa la calculadora para casos complejos</p> <p>Comprende sistema de numeración binaria en bases 2, 3, hasta 10 y resuelve en forma decimal y viceversa</p> <p>Distingue entre números racionales y sus ejemplos</p> <p>Comprende el concepto de potencia ,raíz cuadrada, logaritmo y su relación entre ellas</p> <p>Comprende los conceptos de interés simple compuesto y puede calcularlos</p> <p>Identifica los poliedros, sus componentes y sus características</p> <p>Distingue entre polígonos cóncavos, y convexos</p> <p>Comprende el concepto de capacidad y maneja unidades métricas correspondientes</p> <p>Construye algunas gráficas estadísticas partiendo de una serie de datos</p> <p>Interpreta algunos diagramas propuestos y calcula frecuencia, mediana, moda, y medidas a partir de ellas</p> <p>Comprende los conceptos de conjuntos, subconjuntos, elementos, clases, representación, diagramas, y operatorias entre ellos.</p> <p>Resuelve problemas no rutinarios, mediante conceptos matemáticos, y técnica apropiada</p> <p>Comprende el concepto de proposición y valor de verdad</p> <p>Utiliza un lenguaje matemático para comprender y explicar situaciones complejas</p>
SEPTIMO	<p>Identifica bases, exponentes de una potencia y sus propiedades</p> <p>Multiplica y divide potencia de una misma base</p> <p>Interpreta potencias con exponente fraccionarios y negativos y realiza operaciones combinadas con ellas</p> <p>Reconoce algunas clases de triángulos</p> <p>Conoce y aplica hechos de la suma de los ángulos de todos los triángulos es 180 grados un ángulo plano</p> <p>Conoce el teoremas de Pitágoras y algunas demostraciones</p> <p>Identifica cinco poliedros regulares y sus propiedades</p> <p>Aplica fórmulas para hallar áreas de ciertas figuras geométricas planas</p>

	<p>Conoce y aplica la notación científica en casos que la justifican Identifica el término de probabilidad como un número cero y un probable evento Calcula la probabilidad en casos sencillos Hace inferencia a partir de la moda, mediana, media de la colección de datos Reconoce las generalidades de proporciones, razones Representa en un plano cartesiano la relación entre dos variables Conoce las reglas de 3 simple y compuestas y lo utiliza para resolver problemas pertinentes Formula problemas matemáticos en el contexto de otras disciplinas y los resuelve con los conocimientos y herramientas exigidas Reconoce una proposición condicional y sus componentes Argumenta de una forma convincente a favor o en contra de algunas proposiciones matemáticas Utiliza un lenguaje, notación y símbolos matemáticos para presentar, modelar, y analizar algunas situaciones problemáticas</p>
<p>13. ESCALA CONCEPTUAL DE EVALUACION. (ESCRIBIR CUALES SON LOS CRITERIOS PARA CADA UNA DE LA ESCALA ALORATIVA)</p>	<p>14. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS. (ESCRIBIR QUE ACTIVIDAD ESPECIFICA DEL AREA SE EALIZARA EN EL AÑO)</p>
<p>Los padres de familia o acudientes recibirán un informe escrito de evaluación que da cuenta de los avances de los estudiantes en cada una de las áreas con información detallada acerca de sus fortalezas y dificultades y establecerá recomendaciones y estrategias para mejorar. Todos los informes de evaluación mostrarán cada área de rendimiento de los estudiantes mediante una escala dada en los siguientes términos: EXCELENTE: Fortalezas (Logros alcanzados) SOBRESALIENTE: oportunidades (Logros alcanzados) ACEPTABLE: Debilidades (logros medianamente alcanzados debe mejorar) INSUFICIENTE: Amenazas (Logros no alcanzados) DEFICIENTE: Amenazas(logros no alcanzados) Los establecimiento educativos fijaran y comunicarán de antemano a los estudiantes, docentes, y padres de familia o acudiente la definición institucional de estos términos de acuerdo con la s metas de calidad establecida por el plan de estudio.(Decreto 230)</p>	<p>Desarrollo de actividades como: Creación y solución de actividades lúdicas en el área comercial. Participación de la feria empresarial Semana cultural Convivencias Salidas pedagógicas integradas con otras áreas</p>

INSTITUCION EDUCATIVA					
ÁREA	MATEMATICAS	PLAN OPERATIVO AREA MATEMATICAS			
GRADO	TERCERO	Intensidad hrs.	5 horas semanales	DOCENTE	
PERIODO 1 GRADO TERCERO MATEMATICAS	OBJETIVO	EJES TEMATICOS			PREGUNTA PROBLEMATICA
	Reconocer las operaciones básicas y el Análisis de problemas	Operaciones básicas, Análisis de problemas, Orden posicional, Números romanos			¿Que importancia tiene para el hombre el aprender a analizar problemas?
	ESTANDAR Generar en el estudiante la conciencia de la importancia de las matemáticas en el mundo real y sus aplicaciones en la cotidianidad.				
	EVALUACIONES Pruebas realizadas, aplicabilidad y desarrollo del trabajo, demostración de procesos .Evaluaciones. Preguntas Generadas Actividades propuestas dentro de la clase. Trabajo demostrativo en el aula de clase. Guías de desarrollo. Generación de recuperaciones de las actividades perdidas de los alumnos de bajo rendimiento en el área. Juegos.				
	LOGROS	DESCRIPTORES			
	Reconociendo el efecto que tiene las operaciones básicas , suma , resta, multiplicación, y división, sobre los números naturales	FORTALEZAS Demuestra gusto y responsabilidad por recordar y practicar la operatoria básica Analiza y resuelve problemas en los cuales se debe utiliza suma, resta, multiplicación y división Identifica y ubica números de hasta 6 dígitos en graficas, resuelve operaciones Comprende la importancia de prestar atención a explicaciones, y trabajar con gusto			
	Reconociendo las propiedades de las diferentes bases numéricas	Comprende y aplica las reglas para formar la numeración romana correctamente Identifica la numeración romana y la transforma en numeración arábica Resuelve adiciones y sustracciones utilizando números naturales de cualquier cantidad			
	INDICADORES	Analiza y resuelve problemas con las 4 operaciones aplicando el A.O.R Reconoce los valores posicionales de los dígitos de un número de cualquier cantidad de dígitos			
	Resuelve adiciones y sustracciones utilizando números naturales de cualquier cantidad	DIFICULTADES Presenta dificultad para recordar y practicar la operatoria básica			

<p>Analiza y resuelve problemas con las 4 operaciones aplicando el A.O.R</p> <p>Reconoce los valores posicionales de los dígitos de un número de cualquier cantidad de dígitos</p> <p>Lee, escribe, y ordena números de cualquier cantidad de dígitos</p> <p>Comprende y aplica las reglas para formar la numeración romana correctamente</p> <p>Identifica una numeración romana, y la transforma en numeración arábica</p>	<p>Se le dificulta resolver problemas en los cuales se debe utiliza suma, resta, multiplicación y división</p> <p>Desconoce la ubicación de números de hasta 6 dígitos en graficas, resuelve operaciones</p> <p>Confunde la importancia de prestar atención a explicaciones, y trabajar con gusto</p> <p>Se le dificulta reconocer las reglas para formar la numeración romana</p> <p>Presenta dificultad al reconocer la numeración romana y la transformación en numeración arábica.</p> <p>No resuelve adiciones y sustracciones utilizando números naturales de cualquier cantidad</p> <p>Presenta dificultad al resolver problemas con las 4 operaciones aplicando el A.O.R</p> <p>Desconoce los valores posicionales de los dígitos de un número de cualquier cantidad de dígitos</p> <p>Presenta dificultad al ordenar números de cualquier cantidad de dígitos</p>
	<p>RECOMENDACIONES</p> <p>Donde te lo propusieras a ser el mejor del área, tienes las capacidades para lograrlo</p> <p>Te falta animo y responsabilidad, espero cambies de actitud para ser mejor cada día</p> <p>Tu actitud y comportamiento en clase es excelente no desmejores</p> <p>felicitaciones trabajaste de manera admirable las matemáticas, demostraste gusto y responsabilidad</p> <p>Recuerda la atención y responsabilidad son esenciales para sobresalir en el área</p> <p>e recomiendo repasar tablas de multiplicar, por no saberlas no lograras superar temas</p> <p>Felicitaciones trabajaste de manera admirable las matemáticas, demostraste gusto y responsabilidad</p> <p>Recuerda la atención y responsabilidad son esenciales para sobresalir en el área</p> <p>La indisciplina y falta de interés opacan tus habilidades, espero cambies de actitud</p> <p>Los resultados obtenidos son el premio al gusto y responsabilidad por el área felicitaciones</p> <p>Recuerda que tienes todo para estar entre los mejores solo falta esfuerzo y dedicación</p> <p>Durante el año sobresaliste por tu esfuerzo y responsabilidad felicitaciones</p>
	<p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del primer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Dr. Geo permite crear la figura geométrica más la manipulación interactiva de esa cifra en relación con sus restricciones geométricas. ✓ Física es un simulador de mundo físico y parque infantil - usted puede agregar cuadrados, círculos, triángulos, o Dibuja tu

	<p>propia forma, Y verlas venir a la vida con las fuerzas (que gravedad, Newton!).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Schoolsplay es una colección pequeña de la aritmética y la lectura / escritura de actividades que son adecuados para ser utilizados en las aulas y también ofrece amplia recopilación de datos almacenada en un (a distancia) la base de datos basado en SQL y tiene un entorno multiusuario. ✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla. <p>Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que mas se ajuste a las necesidades de los estudiantes</p>
--	---

PERÍODO 2 GRADO TERCERO MATEMATICAS	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMATICA
	Conocer y trabajar las propiedades de la multiplicación, comprender procedimientos para dividir por 2 cifras.	Multiplicación abreviada División por 2 cifras Análisis y solución de problemas con las 4 operaciones	¿Para que le sirva al hombre manejar las cuatro operaciones básicas?
	EVALUACION Pruebas realizadas, aplicabilidad y desarrollo del trabajo, demostración de procesos .Evaluaciones. Preguntas Generadas Actividades propuestas dentro de la clase. Trabajo demostrativo en el aula de clase. Guías de desarrollo. Generación de recuperaciones de las actividades perdidas de los alumnos de bajo rendimiento en el área. Juegos		
	LOGROS	DESCRIPTORES	
	. Conoce y trabaja las propiedades de la multiplicación, comprender procedimientos para dividir por 2 cifras. INDICADORES Comprende las propiedades conmutativa, asociativa y distributiva de la multiplicación	FORTALEZAS Comprende las propiedades conmutativa, asociativa y distributiva de la multiplicación Aplica el procedimiento para multiplicar abreviadamente del 11 al 19 y del 21 al 91 Analiza y resuelve problemas de sus entorno que involucra suma, resta, y multiplicación abreviada Comprende el procedimiento para dividir por 1 y 2 cifras, utiliza si algoritmo Resuelve divisiones de 1 y 2 cifras, reconoce si son exactas o inexactas. Aplica el procedimiento para multiplicar abreviadamente del 11 al 19 y del 21 al 91 Comprende las propiedades conmutativa, asociativa y distributiva de la multiplicación Encuentra el conjunto de divisores y múltiplos de números dados y reconoce M y D comunes	

<p>Aplica el procedimiento para multiplicar abreviadamente del 11 al 19 y del 21 al 91</p> <p>Analiza y resuelve problemas de sus entorno que involucra suma, resta, y multiplicación abreviada</p> <p>Comprende el procedimiento para dividir por 1 y 2 cifras, utiliza si algoritmo</p> <p>Resuelve divisiones de 1 y 2 cifras, reconoce si son exactas o inexactas.</p>	<p>Parte de múltiplos y divisores para hallar el mínimo común divisor y mínimo común múltiplo</p> <p>Explica correctamente métodos para identificar la divisibilidad de números</p> <p>DIFICULTADES</p> <p>Desconoce las propiedades conmutativa, asociativa y distributiva de la multiplicación</p> <p>Se le dificulta aplicar procedimiento para multiplicar abreviadamente del 11 al 19 y del 21 al 91</p> <p>Desconoce la aplicación de problemas de su entorno que involucra suma, resta, y multiplicación abreviada</p> <p>Ignora el procedimiento para dividir por 1 y 2 cifras, utiliza si algoritmo</p> <p>Confunde divisiones de 1 y 2 cifras, reconoce si son exactas o inexactas.</p> <p>Desconoce el procedimiento para multiplicar abreviadamente del 11 al 19 y del 21 al 91</p> <p>Presenta dificultad al reconocer propiedades conmutativa, asociativa y distributiva de la multiplicación</p> <p>Confunde el conjunto de divisores y múltiplos de números dados y reconoce M y D comunes</p> <p>Presenta dificultad al reconocer múltiplos y divisores para hallar el mínimo común divisor y mínimo común múltiplo</p> <p>Desconoce los métodos para identificar la divisibilidad de números.</p> <p>RECOMENDACIONES</p> <p>Donde te lo propusieras a ser el mejor del área, tienes las capacidades para lograrlo</p> <p>Te falta animo y responsabilidad, espero cambies de actitud para ser mejor cada día</p> <p>Tu actitud y comportamiento en clase es excelente no desmejores</p> <p>felicitaciones trabajaste de manera admirable las matemáticas, demostraste gusto y responsabilidad</p> <p>Recuerda la atención y responsabilidad son esenciales para sobresalir en el área</p> <p>e recomiendo repasar tablas de multiplicar, por no saberlas no lograras superar temas</p> <p>Felicitaciones trabajaste de manera admirable las matemáticas, demostraste gusto y responsabilidad</p> <p>Recuerda la atención y responsabilidad son esenciales para sobresalir en el área</p> <p>La indisciplina y falta de interés opacan tus habilidades, espero cambies de actitud</p> <p>Los resultados obtenidos son el premio al gusto y responsabilidad por el área felicitaciones</p> <p>Recuerda que tienes todo para estar entre los mejores solo falta esfuerzo y dedicación</p> <p>Durante el año sobresaliste por tu esfuerzo y responsabilidad felicitaciones.</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del segundo periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <p>✓ Schoolsplay es una colección pequeña de la aritmética y la lectura / escritura de actividades que son adecuados para ser utilizados en las aulas y también ofrece amplia recopilación de datos almacenada en un (a distancia) la base de datos</p>
--	---

		<p>basado en SQL y tiene un entorno multiusuario.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla. ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Slider Puzzle es un clásico juego de lógica que desafía a un jugador se deslice alrededor de cuadros para formar una imagen o patrón. Esta versión digital ofrece un contexto de diversión para los estudiantes a explorar las funciones básicas de la XO, aprender habilidades para resolver problemas y desarrollar proyectos creativos que reflejen la comprensión de un tema. ✓ Distancia Determina la distancia física entre dos XO midiendo el tiempo que tarda pulsos de sonido para viajar entre ellos <p>Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que mas se ajuste a las necesidades de los estudiantes</p>
--	--	---

PERÍODO 3 GRADO TERCERO MATEMÁTICAS	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Comprender procedimientos para hallar M.C.M y M.C.D. Utilizar y trabajar medidas de longitud.	M. C. M y M. C. D, El metro, Perímetro, Área y Ángulos	Que importancia tiene el conocer las medidas para beneficio del hombre.
	EVALUACION		
	Pruebas realizadas, aplicabilidad y desarrollo del trabajo, demostración de procesos .Evaluaciones. Preguntas Generadas Actividades propuestas dentro de la clase. Trabajo demostrativo en el aula de clase. Guías de desarrollo. Generación de recuperaciones de las actividades perdidas de los alumnos de bajo rendimiento en el área. Juegos		
	LOGROS	DESCRIPTORES	
Aplicando correctamente procedimientos par a hallar el M.C.M Y M.C.D. Analizando diferentes métodos para	FORTALEZAS Utiliza adecuadamente el metro, decímetro y el centímetro como medidas de longitud Realiza correctamente conversiones con los submúltiplos del metro (decímetro, centímetro, milímetro) Calcula y compara el perímetro del área de figuras geométricas		

<p>realizar mediciones.</p> <p>INDICADORES Encuentra el conjunto de divisores y múltiplos de números dados, reconoce M y D comunes. Parte de múltiplos y divisores para hallar el M.C.M, Y M.C.D. Explica correctamente métodos para identificar la divisibilidad de números. Utiliza adecuadamente el metro, el decímetro y el centímetro como medidas de longitud. Realiza correctamente conversiones con los submúltiplos del metro (mm., dm, Mm.). Calcula y compara el perímetro del área de figuras geométricas. Reconoce y clasifica los elementos de un ángulo. Construye y compara ángulos a partir de su clasificación, utiliza adecuadamente el graduador.</p>	<p>Construye y compara ángulos a partir de su clasificación , utiliza adecuadamente el graduador Reconoce las fracciones como partes iguales e identifica el numerador y denominador</p> <p>DIFICULTADES Presenta dificultad al utilizar adecuadamente el metro, decímetro y el centímetro como medidas de longitud Desconoce las conversiones con los submúltiplos del metro (decímetro, centímetro, milímetro Se le dificulta calcular y comparar el perímetro del área de figuras geométricas Presenta dificultad al construir y comparar ángulos a partir de su clasificación , utiliza adecuadamente el graduador Desconoce las fracciones como partes iguales e identificar el numerador y denominador</p> <p>RECOMENDACIONES Donde te lo propusieras a ser el mejor del área, tienes las capacidades para lograrlo Te falta animo y responsabilidad, espero cambies de actitud para ser mejor cada día Tu actitud y comportamiento en clase es excelente no desmejores felicitaciones trabajaste de manera admirable las matemáticas, demostraste gusto y responsabilidad Recuerda la atención y responsabilidad son esenciales para sobresalir en el área e recomiendo repasar tablas de multiplicar, por no saberlas no lograras superar temas Felicitaciones trabajaste de manera admirable las matemáticas, demostraste gusto y responsabilidad Recuerda la atención y responsabilidad son esenciales para sobresalir en el área La indisciplina y falta de interés opacan tus habilidades, espero cambies de actitud Los resultados obtenidos son el premio al gusto y responsabilidad por el área felicitaciones Recuerda que tienes todo para estar entre los mejores solo falta esfuerzo y dedicación Durante el año sobresaliste por tu esfuerzo y responsabilidad felicitaciones.</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION Durante el desarrollo del tercer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Regla proporcionar una herramienta accesible para medir el tamaño de la pantalla los objetos. alentar longitud / medición de la superficie, contando. ✓ Modelo permite que los niños y adultos con facilidad de dibujo y simulación de modelos de dinámica de sistemas. Está diseñado con un enfoque en la facilidad de uso y el descubrimiento, la colaboración y el intercambio de los resultados. ✓ Schoolsplay es una colección pequeña de la aritmética y la lectura / escritura de actividades que son adecuados para ser utilizados en las aulas y también ofrece amplia recopilación de datos almacenada en un (a distancia) la base de datos basado en SQL y tiene un entorno multiusuario.
--	---

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Distancia Determina la distancia física entre dos XO midiendo el tiempo que tarda pulsos de sonido para viajar entre ellos. ✓ medida es una herramienta en la XO, que permite a los niños a disfrutar de "aprender haciendo". Se proporciona una interfaz para los niños a conectarse con el mundo físico y la oportunidad de ver y comprender a través de una representación visual y estadístico de los fenómenos físicos. ✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla. ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Slider Puzzle es un clásico juego de lógica que desafía a un jugador se deslice alrededor de cuadros para formar una imagen o patrón. Esta versión digital ofrece un contexto de diversión para los estudiantes a explorar las funciones básicas de la XO, aprender habilidades para resolver problemas y desarrollar proyectos creativos que reflejen la comprensión de un tema. <p>Nota: el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que mas se ajuste a las necesidades de los estudiantes.</p>		
PERÍODO 4	TERCERO	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMATICA
		Identificar y trabajar la operatoria con fraccionarios. Construir y diferenciar distintas figuras geométricas.	Fraccionarios. Rectas semirrectas y segmentos Triángulos y cuadriláteros.	¿Como puede el hombre beneficiarse de la operatoria con fraccionarios?
PERÍODO 4	GRADO MATEMATICAS	EVALUACION		
		Pruebas realizadas, aplicabilidad y desarrollo del trabajo, demostración de procesos .Evaluaciones. Preguntas Generadas Actividades propuestas dentro de la clase. Trabajo demostrativo en el aula de clase. Guías de desarrollo. Generación de recuperaciones de las actividades perdidas de los alumnos de bajo rendimiento en el área. Juegos. actividades		
		LOGROS	DESCRPTORES	
		Identifica y reconoce las diferentes operaciones de suma y resta entre fraccionarios.	FORTALEZAS Encuentra el conjunto de divisores y múltiplos de números dados, reconoce M y D comunes Parte de múltiplos y divisores para hallar el M.C.M, Y M.C.D. Explica correctamente métodos para identificar la divisibilidad de números Utiliza adecuadamente el metro, el decímetro y el centímetro como medidas de longitud	

	<p>INDICADORES</p> <p>Reconoce las fracciones como partes iguales e identifica el numerador y el denominador</p> <p>Encuentra las diferencias en las fracciones propias e impropias, homogéneas y heterogéneas</p> <p>Comprende y utiliza el método para hallar fracciones equivalentes a uno dado</p> <p>Comprende el procedimiento para sumar, y restar fraccionario homogéneas y heterogéneas</p> <p>Reconoce y diferencia la función del numerador y denominador en una fracción</p>	<p>Realiza correctamente conversiones con los submúltiplos del metro (mm., dm, Mm.)</p> <p>Calcula y compara el perímetro del área de figuras geométricas</p> <p>Reconoce y clasifica los elementos de un ángulo</p> <p>Construye y compara ángulos a partir de su clasificación, utiliza adecuadamente el graduador</p> <p>DIFICULTADES</p> <p>Desconoce el conjunto de divisores, múltiplos de números dados y no reconoce M y D comunes</p> <p>Presenta dificultad al reconocer múltiplos y divisores para hallar el M.C.M, Y M.C.D.</p> <p>No explica correctamente métodos para identificar la divisibilidad de números</p> <p>Presenta dificultad al reconocer el metro, el decímetro y el centímetro como medidas de longitud</p> <p>No describe correctamente conversiones con los submúltiplos del metro (mm., dm, Mm.)</p> <p>Presenta dificultad al comparar el perímetro del área de figuras geométricas</p> <p>Presenta dificultad al reconocer y clasificar los elementos de un ángulo</p> <p>Se le dificulta comparar ángulos a partir de su clasificación y no utiliza adecuadamente el graduador</p> <p>RECOMENDACIONES</p> <p>Donde te lo propusieras a ser el mejor del área, tienes las capacidades para lograrlo</p> <p>Te falta animo y responsabilidad, espero cambies de actitud para ser mejor cada día</p> <p>Tu actitud y comportamiento en clase es excelente no desmejores</p> <p>felicitaciones trabajaste de manera admirable las matemáticas, demostraste gusto y responsabilidad</p> <p>Recuerda la atención y responsabilidad son esenciales para sobresalir en el área</p> <p>e recomiendo repasar tablas de multiplicar, por no saberlas no lograras superar temas</p> <p>Felicitaciones trabajaste de manera admirable las matemáticas, demostraste gusto y responsabilidad</p> <p>Recuerda la atención y responsabilidad son esenciales para sobresalir en el área</p> <p>La indisciplina y falta de interés opacan tus habilidades, espero cambies de actitud</p> <p>Los resultados obtenidos son el premio al gusto y responsabilidad por el área felicitaciones</p> <p>Recuerda que tienes todo para estar entre los mejores solo falta esfuerzo y dedicación</p> <p>Durante el año sobresaliste por tu esfuerzo y responsabilidad felicitaciones</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del cuarto periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p>
--	---	--

- ✓ **Regla** proporcionar una herramienta accesible para medir el tamaño de la pantalla los objetos. alentar longitud / medición de la superficie, contando.
- ✓ **Modelo** permite que los niños y adultos con facilidad de dibujo y simulación de modelos de dinámica de sistemas. Está diseñado con un enfoque en la facilidad de uso y el descubrimiento, la colaboración y el intercambio de los resultados.
- ✓ **Schoolsplay** es una colección pequeña de la aritmética y la lectura / escritura de actividades que son adecuados para ser utilizados en las aulas y también ofrece amplia recopilación de datos almacenada en un (a distancia) la base de datos basado en SQL y tiene un entorno multiusuario.
- ✓ **Distancia** Determina la distancia física entre dos XO midiendo el tiempo que tarda pulsos de sonido para viajar entre ellos.
- ✓ **medida** es una herramienta en la XO, que permite a los niños a disfrutar de "aprender haciendo". Se proporciona una interfaz para los niños a conectarse con el mundo físico y la oportunidad de ver y comprender a través de una representación visual y estadístico de los fenómenos físicos.
- ✓ **Memorizar** se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla.
- ✓ **Scratch** es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico.
- ✓ **Slider Puzzle** es un clásico juego de lógica que desafía a un jugador se deslice alrededor de cuadros para formar una imagen o patrón. Esta versión digital ofrece un contexto de diversión para los estudiantes a explorar las funciones básicas de la XO, aprender habilidades para resolver problemas y desarrollar proyectos creativos que reflejen la comprensión de un tema.

Nota: el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que mas se ajuste a las necesidades de los estudiantes.

INSTITUCION EDUCATIVA						
ÁREA	MATEMATICAS	PLAN OPERATIVO AREA MATEMATICAS				
GRADO	CUARTO	Intensidad hrs.	5 horas semanales	DOCENTE		
PERÍODO 1 GRADO CUARTO MATEMATICAS	OBJETIVO		EJES TEMATICOS		PREGUNTA PROBLEMATICA	
	Resolver situaciones problemitas donde se usen operaciones básicas.		Operaciones básicas. Análisis y solución de problemas Números romanos		¿Que importancia tiene para el hombre el aprender a analizar problemas?	
	ESTANDAR Resuelven situaciones problemas donde se usen operaciones básicas					
	EVALUACIONES Pruebas realizadas, aplicabilidad y desarrollo del trabajo, demostración de procesos .Evaluaciones. Preguntas Generadas Actividades propuestas dentro de la clase. Trabajo demostrativo en el aula de clase. Guías de desarrollo. Generación de recuperaciones de las actividades perdidas de los alumnos de bajo rendimiento en el área. Juegos.					
	LOGROS		DESCRIPTORES			
	Explicación de un conjunto según sus características		FORTALEZAS Halla los múltiplos y divisores de números dados Reconoce los números primos y compuestos, aplicando los criterios de divisibilidad			
	Reconocimiento de las figuras planas, traza ángulos		Comprende los procedimientos para calcular el mínimo común múltiplo y máximo común divisor Reconoce los números primos y compuestos y realiza ejercicios de descomposición Identifica , convierte y emplea unidades de longitud y superficie			
INDICADORES Reconoce y representa por medio de diagramas entre llaves un conjunto. Determina conjuntos por extensión y compresión, utilizando expresiones matemáticas.		Identifica unidades de volumen, capacidad y masa, en diferentes situaciones problemáticas Reconoce y representa pro medio de diagramas entre llaves un conjunto Determina conjuntos por extensión y compresión, utilizando expresiones matemáticas Identifica los elementos de un ángulo, utiliza el graduador para construirlo Utiliza el graduador para medir y construir las diferentes clases de ángulos Determina cuando 2 paralelas son paralelas y perpendiculares, las traza Reconoce los elementos de un polígono, los clasifica según el número dado				

<p>Identifica los elementos de un ángulo, utiliza el graduador para construirlo.</p> <p>Utiliza el graduador para medir y construir las diferentes clases de ángulos.</p> <p>Determina cuando 2 paralelas son paralelas y perpendiculares, las traza.</p> <p>Reconoce los elementos de un polígono, los clasifica según el número dado.</p>	<p>DIFICULTADES</p> <p>Desconoce los múltiplos y divisores de números dados</p> <p>Confunde los números primos y compuestos y no aplica los criterios de divisibilidad</p> <p>Desconoce los procedimientos para calcular el mínimo común múltiplo y máximo común divisor</p> <p>Confunde los números primos, compuestos y no realiza ejercicios de descomposición</p> <p>Presenta dificultad al identificar y convertir unidades de longitud y superficie</p> <p>Confunde unidades de volumen, capacidad y masa, en diferentes situaciones problemáticas</p> <p>Hallar los múltiplos y divisores de números dados</p> <p>Reconocer los números primos y compuestos aplicando los criterios de divisibilidad</p> <p>Presenta dificultad al comprender los procedimientos para calcular el m.c.m y m.c.d</p> <p>Presenta dificultad al reconocer cualquier número compuesto como el producto de sus factores primos</p> <p>Desconoce números primos, compuestos y realiza ejercicios de descomposición</p> <hr/> <p>RECOMENDACIONES</p> <p>Las matemáticas te exigen atención, concentración y responsabilidad, en ocasiones incumples</p> <p>Te recomiendo memorizar las tablas de multiplicar son esenciales en todas las temáticas a trabajar</p> <p>Felicitaciones durante el bimestre trabajaste muy bien, demostraste interés y responsabilidad</p> <p>Las matemáticas exigen atención y concentración tu faltas en esto, por tal motivo los resultados no son los mejores</p> <p>Tu actitud es admirable, continua superándote eres de los mejores. Felicitaciones</p> <p>Con un poco más de interés lograras superar dudas y estarás entre los mejores. Animo</p> <p>Te recomiendo prestar mas atención a explicaciones, te distraes con facilidad, perjudicando tu aprendizaje</p> <p>Tu interés y responsabilidad por el área es muy buena, espero cada día seas mejor</p> <p>En ocasiones la falta de interés y responsabilidad opacan tus capacidades, te recomiendo un cambio de actitud</p> <p>Te recomiendo un poco mas de responsabilidad en ocasiones pierdes interés y desmejoras</p> <p>Durante el año sobresaliste por tu gusto y entrega, felicitaciones eres de los mejores</p> <hr/> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del primer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dr. Geo permite crear la figura geométrica más la manipulación interactiva de esa cifra en relación con sus restricciones geométricas. ✓ Física es un simulador de mundo físico y parque infantil - usted puede agregar cuadrados, círculos, triángulos, o Dibuja tu
---	---

		<p>propia forma, Y verlas venir a la vida con las fuerzas (que gravedad, Newton!).</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Schoolsplay es una colección pequeña de la aritmética y la lectura / escritura de actividades que son adecuados para ser utilizados en las aulas y también ofrece amplia recopilación de datos almacenada en un (a distancia) la base de datos basado en SQL y tiene un entorno multiusuario. ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Slider Puzzle es un clásico juego de lógica que desafía a un jugador se deslice alrededor de cuadros para formar una imagen o patrón. Esta versión digital ofrece un contexto de diversión para los estudiantes a explorar las funciones básicas de la XO, aprender habilidades para resolver problemas y desarrollar proyectos creativos que reflejen la comprensión de un tema. ✓ Distancia Determina la distancia física entre dos XO midiendo el tiempo que tarda pulsos de sonido para viajar entre ellos. <p>Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que mas se ajuste a las necesidades de los estudiantes</p>
--	--	---

PERIODO 2 GRADO CUARTO MATEMATICAS	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
		Determinar los múltiplos y divisores de números dados para hallar el M.C.M y M.C.D. Conocer y diferenciar cada una de las unidades de medida.	múltiplos y divisores, números primos y compuestos, criterios de divisibilidad Unidades de longitud, superficie, volumen y capacidad.
	EVALUACION Explicaciones del tema, Taller Introdutoria, Contenidos programáticos, Practicas de laboratorio, Actividades de afianzamiento Implantación de herramientas tecnológicas, Talleres de fin de capítulo Evaluaciones de los capítulos vistos durante el desarrollo de los contenidos, Evaluación de las practicas de laboratorio que se realicen en la jornada académica Trabajos y tareas, Exposiciones Participación en clase, Actitud de esfuerzo y esmero en el área, participación en actividades		
	LOGROS	DESCRIPTORES	
	Aplicando los criterios de divisibilidad para hallar el M.C.M Y	FORTALEZAS Halla los múltiplos y divisores de números dados	

<p>M.C.D de 2 números</p> <p>INDICADORES</p> <p>Hallar los múltiplos y divisores de números dados.</p> <p>Expresa con facilidad cualquier número compuesto como el producto de sus factores primos.</p> <p>Reconocer los números primos y compuestos aplicando los criterios de divisibilidad.</p> <p>Comprende los procedimientos para calcular el m.c.m y m.c.d.</p> <p>Reconoce números primos y compuestos y realiza ejercicios de descomposición.</p>	<p>Reconoce los números primos y compuestos, aplicando los criterios de divisibilidad</p> <p>Comprende los procedimientos para calcular el mínimo común múltiplo y máximo común divisor</p> <p>Reconoce los números primos y compuestos y realiza ejercicios de descomposición</p> <p>Identifica , convierte y emplea unidades de longitud y superficie</p> <p>Identifica unidades de volumen, capacidad y masa, en diferentes situaciones problemáticas</p> <p>Hallar los múltiplos y divisores de números dados</p> <p>Reconocer los números primos y compuestos aplicando los criterios de divisibilidad</p> <p>Comprende los procedimientos para calcular el m.c.m y m.c.d</p> <p>Expresa con facilidad cualquier número compuesto como el producto de sus factores primos</p> <p>Reconoce números primos y compuestos y realiza ejercicios de descomposición</p> <hr/> <p>DIFICULTADES</p> <p>Halla los múltiplos y divisores de números dados</p> <p>Reconoce los números primos y compuestos, aplicando los criterios de divisibilidad</p> <p>desconoce los procedimientos para calcular el mínimo común múltiplo y máximo común divisor</p> <p>confunde los números primos y compuestos y realiza ejercicios de descomposición</p> <p>presenta dificultad al identificar unidades de longitud y superficie</p> <p>desconoce unidades de volumen, capacidad y masa, en diferentes situaciones problemáticas</p> <p>Presenta dificultad al hallar los múltiplos y divisores de números dados</p> <p>Se le dificulta reconocer los números primos y compuestos aplicando los criterios de divisibilidad</p> <p>Presenta dificultad al comprender los procedimientos para calcular el m.c.m y m.c.d</p> <p>Confunde con facilidad cualquier número compuesto como el producto de sus factores primos</p> <p>Desconoce los números primos y compuestos y no realiza ejercicios de descomposición.</p> <hr/> <p>RECOMENDACIONES</p> <p>Las matemáticas te exigen atención, concentración y responsabilidad, en ocasiones incumples</p> <p>Te recomiendo memorizar las tablas de multiplicar son esenciales en todas las temáticas a trabajar</p> <p>Felicitaciones durante el bimestre trabajaste muy bien, demostraste interés y responsabilidad</p> <p>Las matemáticas exigen atención y concentración tu faltas en esto, por tal motivo los resultados no son los mejores</p> <p>Tu actitud es admirable, continua superándote eres de los mejores. Felicitaciones</p> <p>Con un poco más de interés lograras superar dudas y estarás entre los mejores. Animo</p> <p>Te recomiendo prestar mas atención a explicaciones, te distraes con facilidad, perjudicando tu aprendizaje</p> <p>Tu interés y responsabilidad por el área es muy buena, espero cada día seas mejor</p>
---	--

		<p>En ocasiones la falta de interés y responsabilidad opacan tus capacidades, te recomiendo un cambio de actitud Te recomiendo un poco mas de responsabilidad en ocasiones pierdes interés y desmejoras Durante el año sobresaliste por tu gusto y entrega, felicitaciones eres de los mejores</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del segundo periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Aritmética: Una prueba aritmética de colaboración solución de problemas aritméticos contra el reloj con los amigos ✓ SocialCalc es una hoja de cálculo ✓ Schoolsplay es una colección pequeña de la aritmética y la lectura / escritura de actividades que son adecuados para ser utilizados en las aulas y también ofrece amplia recopilación de datos almacenada en un (a distancia) la base de datos basado en SQL y tiene un entorno multiusuario. ✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla. ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Slider Puzzle es un clásico juego de lógica que desafía a un jugador se deslice alrededor de cuadros para formar una imagen o patrón. Esta versión digital ofrece un contexto de diversión para los estudiantes a explorar las funciones básicas de la XO, aprender habilidades para resolver problemas y desarrollar proyectos creativos que reflejen la comprensión de un tema. ✓ Distancia Determina la distancia física entre dos XO midiendo el tiempo que tarda pulsos de sonido para viajar entre ellos. <p>Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que mas se ajuste a las necesidades de los estudiantes</p>	
PERIODO 3 GRADO	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Reconocer que son números fraccionarios y trabajar correctamente las 4 operaciones	<p>Operatoria, con fraccionarios, fracciones en la recta numérica</p> <p>Conversión de números mixtos y fraccionarios. Clases de fraccionarios.</p> <p>Análisis de problemas</p>	Como puede el hombre beneficiarse de la operatoria con fraccionarios.
	EVALUACION		

<p>Explicaciones del tema, Taller Introductorio, Contenidos programáticos, Prácticas de laboratorio, Actividades de afianzamiento Implantación de herramientas tecnológicas, Talleres de fin de capítulo Evaluaciones de los capítulos vistos durante el desarrollo de los contenidos, Evaluación de las prácticas de laboratorio que se realicen en la jornada académica Trabajos y tareas, Exposiciones Participación en clase, Actitud de esfuerzo y esmero en el área, participación en actividades</p>	
LOGROS	DESCRIPTORES
<p>Análisis de las operaciones básicas entre números fraccionarios</p> <p>INDICADORES</p> <p>Reconoce que es una fracción diferenciando sus partes y realizando sus gráficas.</p> <p>Aplica el procedimiento de complicar y simplificar para hallar fraccionarios equivalentes.</p> <p>Reconoce y diferencia las distintas clases de fraccionarios.</p> <p>Reconoce números mixtos como fracciones mayores de la unidad realizan ejercicios.</p> <p>Comprende el procedimiento para sumar, restar, multiplicar y dividir fraccionarios.</p> <p>Resuelve problemáticas que requieren el uso de las operaciones con números fraccionarios.</p> <p>Reconoce la expresión grafica numérica y el nombre de las fracciones decimales.</p>	<p>FORTALEZAS</p> <p>Reconoce que es una fracción, diferencia sus partes y realiza sus graficas</p> <p>Aplica el procedimiento de completita y simplificar para hallar fraccionarios equivalentes</p> <p>Reconoce los números mixtos como fracciones mayores que la unidad, realiza ejercicios</p> <p>Comprende el procedimiento para sumar, restar multiplicar y dividir fraccionarios</p> <p>Resuelve problemáticas que requieren el uso de las operaciones con números fraccionarios</p> <p>Reconoce que es una fracción diferenciando sus partes y realizando sus gráficas</p> <p>Aplica el procedimiento de complicar y simplificar para hallara fraccionarios equivalentes</p> <p>Reconoce y diferencia las distintas clases de fraccionarios</p> <p>Reconoce la expresión grafica numérica y el nombre de las fracciones decimales</p> <p>DIFICULTADES</p> <p>Desconoce que es una fracción, no diferencia sus partes y no realiza sus graficas</p> <p>Presenta dificultad al aplicar el procedimiento de completita y simplificar para hallar fraccionarios equivalentes</p> <p>Desconoce los números mixtos como fracciones mayores que la unidad, no realiza ejercicios</p> <p>Confunde el procedimiento para sumar, restar multiplicar y dividir fraccionarios</p> <p>Presenta dificultad al resolver problemáticas que requieren el uso de las operaciones con números fraccionarios</p> <p>Desconoce que es una fracción diferenciando sus partes y realizando sus gráficas</p> <p>Presenta dificultad al reconocer el procedimiento de complicar y simplificar para hallara fraccionarios equivalentes</p> <p>Presenta dificultad al diferenciar las distintas clases de fraccionarios</p> <p>Confunde la expresión grafica numérica y el nombre de las fracciones decimales.</p> <p>RECOMENDACIONES</p> <p>Las matemáticas te exigen atención, concentración y responsabilidad, en ocasiones incumples</p> <p>Te recomiendo memorizar las tablas de multiplicar son esenciales en todas las temáticas a trabajar</p> <p>Felicitaciones durante el bimestre trabajaste muy bien, demostraste interés y responsabilidad</p> <p>Las matemáticas exigen atención y concentración tu faltas en esto, por tal motivo los resultados no son los mejores</p> <p>Tu actitud es admirable, continua superándote eres de los mejores. Felicitaciones</p>

		<p>Con un poco más de interés lograras superar dudas y estarás entre los mejores. Animo Te recomiendo prestar mas atención a explicaciones, te distraes con facilidad, perjudicando tu aprendizaje Tu interés y responsabilidad por el área es muy buena, espero cada día seas mejor En ocasiones la falta de interés y responsabilidad opacan tus capacidades, te recomiendo un cambio de actitud Te recomiendo un poco mas de responsabilidad en ocasiones pierdes interés y desmejoras Durante el año sobresaliste por tu gusto y entrega, felicitaciones eres de los mejores</p> <hr/> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION Durante el desarrollo del tercer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Turtle Art hay seis gamas de colores de los elementos del programa disponible para la construcción del programa. Agregar bloques para su programa haciendo clic en o arrastrándolos desde la paleta a la zona principal. Usted puede eliminar un bloque arrastrando de nuevo en la paleta. Haga clic en cualquier parte de una existente "pila" de los bloques para comenzar a ejecutar esa pila. ✓ Aritmética: Una prueba aritmética de colaboración solución de problemas aritméticos contra el reloj con los amigos ✓ SocialCalc es una hoja de cálculo ✓ Schoolsplay es una colección pequeña de la aritmética y la lectura / escritura de actividades que son adecuados para ser utilizados en las aulas y también ofrece amplia recopilación de datos almacenada en un (a distancia) la base de datos basado en SQL y tiene un entorno multiusuario. ✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla. ✓ Regla proporcionar una herramienta accesible para medir el tamaño de la pantalla los objetos. alentar longitud / medición de la superficie, contando. ✓ Modelo permite que los niños y adultos con facilidad de dibujo y simulación de modelos de dinámica de sistemas. Está diseñado con un enfoque en la facilidad de uso y el descubrimiento, la colaboración y el intercambio de los resultados. ✓ medida es una herramienta en la XO, que permite a los niños a disfrutar de "aprender haciendo". Se proporciona una interfaz para los niños a conectarse con el mundo físico y la oportunidad de ver y comprender a través de una representación visual y estadístico de los fenómenos físicos. ✓ Distancia Determina la distancia física entre dos XO midiendo el tiempo que tarda pulsos de sonido para viajar entre ellos.
--	--	--

		Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que mas se ajuste a las necesidades de los estudiantes
--	--	--

PERÍODO 4 GRADO CUARTO MATEMATICAS	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Identificar los números decimales y resolver las operaciones básicas correctamente. Construir polígonos y hallar en ellos perímetro y área. Recolectar e interpretar información estadística.	Solución de problemas con decimales Polígonos perímetro y área, Conjunto de datos Diagrama de puntos, Pictogramas Suma resta multiplicación y división con decimales.	¿Por qué en el mundo actual se maneja el dinero con decimales?
	EVALUACION Pruebas realizadas, aplicabilidad y desarrollo del trabajo, demostración de procesos .Evaluaciones. Preguntas Generadas Actividades propuestas dentro de la clase. Trabajo demostrativo en el aula de clase. Guías de desarrollo. Generación de recuperaciones de las actividades perdidas de los alumnos de bajo rendimiento en el área. Juegos.		
	LOGROS	DESCRIPTORES	
	Explicación de la operatoria con números decimales Identificación de algunas unidades de mediciones básicas.	FORTALEZAS Identifica las unidades de medidas de longitud y halla perímetros y áreas Reconoce la expresión grafica, numérica y el nombre de las fracciones decimales Expresa fracciones decimales como numero decimal y los representa gráficamente Establece el valor posicional de distintos números decimales y los comparan Organiza y resuelve suma, resta, multiplicación y división con cantidades decimales Plantea y resuelve problemas que requieren del uso de las operaciones entre decimales Recolecta datos, los organiza en diagramas de puntos, graficas de barra y tablas correctamente	
	INDICADORES Reconoce las expresión gráfica, numérica y el nombre de las fracciones decimales. Expresa fracciones decimales como número decimal y los representa gráficamente. Establece el valor posicional de distintos números decimales y los	DIFICULTADES Presenta dificultad al identificar las unidades de medidas de longitud y halla perímetros y áreas Desconoce la expresión grafica, numérica y el nombre de las fracciones decimales desconoce fracciones decimales como numero decimal y no los representa gráficamente desconoce el valor posicional de distintos números decimales y los comparan Se le dificulta resolver suma, resta, multiplicación y división con cantidades decimales Presenta dificultad al plantear y resolver problemas que requieren del uso de las operaciones entre decimales No recolecta datos, no los organiza en diagramas de puntos, graficas de barra y tablas	

	<p>compara. Organiza y resuelve sumas, resta, multiplicación, y división con cantidades decimales. Plantea y resuelve problemas que requieren de uso de las operaciones entre decimales. Reconoce e identifica el gramo, el kilogramo, como unidades de medida de peso.</p>	<p>RECOMENDACIONES Las matemáticas te exigen atención, concentración y responsabilidad, en ocasiones incumples Te recomiendo memorizar las tablas de multiplicar son esenciales en todas las temáticas a trabajar Felicitaciones durante el bimestre trabajaste muy bien, demostraste interés y responsabilidad Las matemáticas exigen atención y concentración tu faltas en esto, por tal motivo los resultados no son los mejores Tu actitud es admirable, continua superándote eres de los mejores. Felicitaciones Con un poco más de interés lograras superar dudas y estarás entre los mejores. Animo Te recomiendo prestar mas atención a explicaciones, te distraes con facilidad, perjudicando tu aprendizaje Tu interés y responsabilidad por el área es muy buena, espero cada día seas mejor En ocasiones la falta de interés y responsabilidad opacan tus capacidades, te recomiendo un cambio de actitud Te recomiendo un poco mas de responsabilidad en ocasiones pierdes interés y desmejoras Durante el año sobresaliste por tu gusto y entrega, felicitaciones eres de los mejores</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION Durante el desarrollo del cuarto periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Slider Puzzle es un clásico juego de lógica que desafía a un jugador se deslice alrededor de cuadros para formar una imagen o patrón. Esta versión digital ofrece un contexto de diversión para los estudiantes a explorar las funciones básicas de la XO, aprender habilidades para resolver problemas y desarrollar proyectos creativos que reflejen la comprensión de un tema. ✓ Schoolsplay es una colección pequeña de la aritmética y la lectura / escritura de actividades que son adecuados para ser utilizados en las aulas y también ofrece amplia recopilación de datos almacenada en un (a distancia) la base de datos basado en SQL y tiene un entorno multiusuario. ✓ Regla proporcionar una herramienta accesible para medir el tamaño de la pantalla los objetos. alentar longitud / medición de la superficie, contando. ✓ Modelo permite que los niños y adultos con facilidad de dibujo y simulación de modelos de dinámica de sistemas. Está diseñado con un enfoque en la facilidad de uso y el descubrimiento, la colaboración y el intercambio de los resultados. ✓ medida es una herramienta en la XO, que permite a los niños a disfrutar de "aprender haciendo". Se proporciona una interfaz para los niños a conectarse con el mundo físico y la oportunidad de ver y comprender a través de una representación visual y estadístico de los fenómenos físicos.
--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Dr. Geo permite crear la figura geométrica más la manipulación interactiva de esa cifra en relación con sus restricciones geométricas. ✓ Física es un simulador de mundo físico y parque infantil - usted puede agregar cuadrados, círculos, triángulos, o Dibuja tu propia forma, Y verlas venir a la vida con las fuerzas (que gravedad, Newton!). ✓ Turtle Art hay seis gamas de colores de los elementos del programa disponible para la construcción del programa. Agregar bloques para su programa haciendo clic en o arrastrándolos desde la paleta a la zona principal. Usted puede eliminar un bloque arrastrando de nuevo en la paleta. Haga clic en cualquier parte de una existente "pila" de los bloques para comenzar a ejecutar esa pila.. <p>Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que mas se ajuste a las necesidades de los estudiantes</p>
--	--	--

ESPAÑOL

INSTITUCION EDUCATIVA	
ÁREA HUMANIDADES	ESPAÑOL
DOCENTES	PROGRAMACION DE AREA
1. JUSTIFICACION	
El área de humanidades suma un papel importante en el desarrollo de competencias comunicativas ya que ésta le permite al estudiante adquirir varias destrezas a nivel conversacional, sintáctico, semántico y argumentativo. Dichas destrezas son inherentes al proceso de aprendizaje de todos los campos del conocimiento, pues es por medio del español y las lenguas extranjeras que el educando adquiere la capacidad de crear, producir, interpretar y argumentar cualquier tipo de discurso en el ámbito educativo y social.	
2. OBJETIVO GENERAL	
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar, analizar y contrastar los diferentes niveles conversacionales, sintácticos, semánticos y argumentativos para el buen desarrollo de competencias comunicativas, interpretación, argumentación y proposición. 	
3. OBJETIVOS ESPECIFICOS	6. PORTAFOLIO PEDAGOGICO.
3.1 Profundizar los procesos discursivos de carácter argumentativo, lo que implica un acercamiento mayor a las características de las diferentes lenguas.	(Para el óptimo desarrollo de las clases se hace necesario el uso de material didáctico, tal como:
3.2 iniciar un proceso de acercamiento desde una perspectiva en la que se conjugue el placer de leer con los rasgos más relevantes de la producción literaria.	6.1 Flash cards
3.3 Hacer énfasis en la clasificación, interpretación, interrelación y formulación de hipótesis teniendo en cuenta los códigos verbales y no verbales en la comprensión de	6.2 computadores (XO)
	6.3 Grabadoras
	6.4 Material de audio y video

aspectos culturales, sociales que los fundamentan. 3.4 Producir, interpretar, argumentar y proponer textos orales y escritos en idioma extranjero en los cuales aborda temas de la vida cotidiana, la literatura, la cultura y la realidad mundial.		6.5 Texto guía 6.6 Revistas, periódicos, artículos de la Internet 6.7 Video vean, multimedia 6.8 Literatura inglesa y latinoamericana.	
4.3 PARADIGMA. En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no solo se trata de saber cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como su grado de estabilidad	4.9 RECURSOS. Como es natural, la institución escolar, el sistema de instrucción socialmente refleja un modelo educativo y lo traduce de manera concreta en el proceso pedagógico, en el trabajo académico. Teniendo en cuenta los siguientes aspectos: discusión de temas, conceptos o ideas analizadas en clase, discusión de medios de comunicación teniendo en cuenta la formulación y el desarrollo del arte de formular preguntas demostrando el dominio del tema así como: <ul style="list-style-type: none"> • Debate • Entrevista • Diálogo • Exposición 	7. MEDIOS DE EVALUACION. En el área de humanidades se hará evaluación de manera constante para verificar que el proceso de asimilación y acomodación se esté llevando a cabo de la mejor manera posible, para tal efecto se tendrá en cuenta: 7.1 Asistencia y puntualidad en las clases 7.2 Desarrollo de actividades orales y/o escritas 7.3 Presentación puntual de trabajos, talleres, actividades y tareas extra clase 7.4 Desarrollo de las actividades asignadas en clase Capacidad de trabajo individual y en equipo 7.5 Evaluaciones orales y/o escritas 7.6 Exposiciones individuales y en equipo 7.7 Participación activa en clase	9. LOGROS.(EXPLICAR) El logro representa el resultado que debe alcanzar el estudiante al finalizar la asignatura, el resultado anticipado por supuesto, las aspiraciones, propósitos metas, los aprendizajes esperados en los estudiantes, el estado deseado el modelo por alcanzar, tanto desde el punto de vista cognitivo como práctico y afectivo-motivacional (el saber o pensar, el saber hacer o actuar y el ser o sentir). 10. INDICADORES DE LOGROS. Son indicios, señales, rasgos o conjuntos de rasgos, datos o informaciones perceptibles que al ser confrontadas, ayudan al estudiante a desarrollar la capacidad de pensar, sentir y actuar 11. DESCRIPTORES. 8.2 LAS FORTALEZAS. Son todas aquellas aptitudes que el estudiante logra desarrollar con un alto grado de eficiencia 8.3 LAS DIFICULTADES.
4.4 LA ESCUELA. Es el lugar que permite al estudiante asimilar conocimientos de carácter significativo para su aplicación en el ámbito social o cultural en el cual están inmersos	4.10 EVALUACION. Demostrar un dominio y manejo de los conceptos de las diferentes disciplinas, es decir, el estudiante es capaz de apropiarse y asimilar los nuevos conocimientos adecuándolos a los		

<p>8.6 OBJETIVOS. Son las herramientas que el docente adquiere para proporcionar a los estudiantes una formación plena que les permite conformar su identidad axial como construir una concepción de la realidad que integra a la vez el conocimiento y la valoración ética y moral de la misma proporcionando una enseñanza activa y participativa</p>	<p>conocimientos previos de tal manera que los resultados del aprendizaje significativo le favorezcan tanto a nivel personal como social</p>	<p>8. COMPETENCIAS. Son una compleja estructura de atributos necesarios para el desempeño de situaciones específicas teniendo en cuenta la combinación de atributos tales como: conocimientos, actitudes, valores y habilidades.</p>	<p>Son todas aquellas actividades que el estudiante realiza con bajo grado de eficiencia</p> <p>8.4 LAS RECOMENDACIONES. Son las sugerencias que se le hacen al estudiante o padre de familia según sea el caso para que pueda mejorar su desempeño en el proceso de aprendizaje</p> <p>8.5 LAS ESTRATEGIAS. Son aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes</p>
<p>8.7 CONTENIDOS. Son unidades temáticas que dan lugar al reconocimiento de los temas, permitiendo que el estudiante indague y profundice de tal manera que adquiera un aprendizaje significativo.</p>		<p>8.1 COMPETENCIAS BASICAS. Es la forma en que cualquier persona utiliza sus recursos personales (habilidades, aptitudes, conocimientos y experiencias) para actuar de manera activa y responsable en la construcción de su proyecto de vida tanto personal como social</p>	
<p>8.4 SECUENCIA. Es la programación o conjunto de caracteres en que se emplearán y articularán dentro del plan operativo de tal manera que sean interpretados con algún fin</p>		<p>8.3 COMPETENCIAS CIUDADANAS. Son los conocimientos y las habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que hacen posible que las personas participen en la construcción de una sociedad democrática, pacífica e incluyente</p>	

12 ESTÁNDARES	
GRADOS	ESTANDAR
SEPTIMO	Reconocer y valorar la integración de las artes de hablar y escribir, integrándose para la organización del documento, conforme a la producción del discurso. Se parte de la situación del estudiante como comunicador o emisor en el proceso de transmitir el mensaje.
SEXTO	Se profundiza e los procesos discursivos de carácter argumentativo, lo que implica un acercamiento mayor a las características de la lengua y a los aspectos relevantes de la comunicación en el marco de la diversidad cultural
QUINTO	Mantener el uso del lenguaje verbal, pero se incursiona en procesos que conducen al conocimiento y manejo de algunas categorías gramaticales en producción y comprensión de textos.
CUARTO	Afianzar la utilización de su vocabulario en diferentes contextos, analizando los diferentes medios de comunicación y las formas del uso de la información.
TERCERO	Analizar sistemas simbólicos diferentes a la lengua y la literatura para entender su funcionamiento comunicativo.
SEGUNDO	Implementar actividades cognitivas prioritarias que estén centradas en la comprensión, organización de ideas, selección y clasificación, comparación e inferencia.
PRIMERO	Desarrollar competencias ejemplificando una fase donde se pretende que el estudiante plantee soluciones, creando sus propias ideas coherentes al medio que lo rodea.
13. ESCALA CONCEPTUAL DE EVALUACION.	14. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.
<p>1. EXCELENTE. El alumno supera ampliamente los logros SOBRESALIENTE. El estudiante demuestra una comprensión sistemática de los conocimientos y destrezas requeridas y capacidad para aplicarlos en una variedad de situaciones.</p> <p>2. ACEPTABLE. en ocasiones domina la temática pero su desenvolvimiento tiene falencias INSUFICIENTE. El estudiante muestra limitaciones en el entendimiento y destrezas</p> <p>3. DEFICIENTE. El estudiante demuestra dificultad para comprender los conocimientos</p>	<p>Realizar el día del idioma para permitir a los estudiantes explotar sus habilidades y aptitudes con relación a la lengua materna por medio de obras de teatro, cuentos, poesías, etc. Visitar Feria Internacional del Libro de Bogotá para que el estudiante tenga un contacto directo con las diversas formas del arte y las letras a demás de permitir su actualización y refuerzo de conocimientos previos El Día del español y de las lenguas extranjeras en la semana cultural permite que los estudiantes apliquen los conocimientos adquiridos de manera didáctica y diferente, dando a conocer sus diferentes aptitudes hacia los idiomas extranjeros y la lengua materna.</p>

COLEGIO INSTITUCION EDUCATIVA				
ÁREA	ESPAÑOL	PLAN OPERATIVO		
GRADO	TERCERO	IHS	5 HORAS SEMANALES	DOCENTE
ESTANDAR Producir textos orales que corresponden a distintos propósitos. Producir textos escritos que respondan a diversas necesidades comunicativas. Comprender textos que tengan diferentes formatos y finalidades.				
PERÍODO 1 GRADO TERCERO ESPAÑOL	OBJETIVO	EJES TEMATICOS		PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Desarrollar las destrezas necesarias para el dominio de la lectura y la interpretación comprensiva de textos.	La narración, el sustantivo, acentuación de las palabras, campos semánticos.		¿Qué es la narración y desde hace cuanto existe?
	EVALUACION Desarrollo de módulos, ejercicios de separación de sílabas, dinámicas, tareas, lecturas en voz alta, participación en clase y evaluaciones.			
	LOGROS Valorando y disfrutando lecturas de textos literarios. Leyendo y comprendiendo un texto narrativo. Comprendiendo qué es un sustantivo. Clasificando los sustantivos en comunes, propios, concretos y abstractos. Distinguiendo el acento prosódico y el ortográfico. Comprendiendo qué es un campo semántico.	DESCRIPTORES FORTALEZAS Reconoce y diferencia los géneros narrativos, según sus características y contenidos. Comprende y clasifica los sustantivos en comunes, propios, concretos y abstractos. Identifica y clasifica las palabras según su acento, (agudas graves esdrújulas y sobre esdrújulas). Diferencia las sílabas tónicas y las sílabas átona en una palabra Recrea relatos y cuentos cambiando personajes, ambientes, hechos y épocas. DIFICULTADES Se le dificulta clasificar los sustantivos en comunes, propios, concretos y abstractos No identifica las palabras según su acento (agudas graves esdrújulas y sobre esdrújulas) Se le dificulta la redacción de un texto expositivo teniendo en cuenta los pasos que deben seguir. No diferencia las sílabas tónico de las sílabas átonas en una palabra. Se le dificulta recrear relatos y cuentos cambiando los personajes, ambientes y hechos. No muestra interés por las actividades que se realizan en clase. RECOMENDACIONES Se le recomienda leer diariamente 15 minutos para mejorar la entonación y pronunciación. Su comportamiento no favorece al buen desempeño académico, ni aptitudinal.		

<p>INDICADORES</p> <p>Crea un texto narrativo siguiendo una secuencia narrativa.</p> <p>Comprende qué es la narración.</p> <p>Identifica los sustantivos en cualquier tipo de texto.</p> <p>Asigna sustantivos propios a personas y animales.</p> <p>Agrupar palabras con características comunes y crea campos semánticos.</p>	<p>¡Felicitaciones! Se nota motivación e interés por cada una de las actividades en clase.</p> <p>Se valora su participación activa e interés en las actividades en el aula.</p> <p>Se le recomienda ser más responsable en la presentación y ejecución de sus actividades escolares.</p> <p>Se le recomienda poner más atención a las explicaciones para un mejor rendimiento académico.</p> <p>Se le recomienda hacer ejercicios de separación de sílabas y señalar la sílaba atónica y átona</p> <p>Su desempeño es muy bueno, con un pequeño esfuerzo alcanzará la excelencia.</p> <p>Se le recomienda realizar ejercicios para mejorar la letra.</p> <p>Demuestra desinterés y apatía ante el trabajo de la asignatura.</p> <p>Debe adquirir hábitos que le permitan afianzar su responsabilidad.</p> <p>Cumple y responde con los deberes académicos dentro y fuera de la institución.</p> <p>Su desempeño podría ser mejor, asúmalo con mayor compromiso.</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del primer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Schoolsplay es una colección pequeña de la aritmética y la lectura / escritura de actividades que son adecuados para ser utilizados en las aulas y también ofrece amplia recopilación de datos almacenada en un (a distancia) la base de datos basado en SQL y tiene un entorno multiusuario. ✓ Escribir sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un
---	---

		ensayo simple y directo Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que mas se ajuste a las necesidades de los estudiantes
	OBJETIVOS	EJES TEMATICOS
	Desarrollar aptitudes de interpretación de diversos textos y la representación de algunos.	El cuento, el artículo, diptongo y triptongo, el hiato, sinónimos, antónimos, la leyenda, el adjetivo.
	PREGUNTA PROBLEMATICA	
	¿Los personajes que se caracterizan en los cuentos son fáciles de representar gracias a las descripciones que hace el autor?	
	EVALUACION Lecturas en voz alta, dictados, dinámicas de sinónimos y antónimos, actividades en clase, participación en clase y evaluaciones.	
	LOGROS	DESCRPTORES
PERÍODO 2 GRADO TERCERO ESPAÑOL	Leyendo y comprendiendo un cuento e identificando los personajes y el lugar. Comprendiendo qué es el artículo e identificándolo en un texto. Identificando el número y el género de los artículos. Reconociendo la división silábica de las palabras y diferenciando el hiato, el diptongo y el triptongo. Comprendiendo qué es una leyenda. Diferenciando el sinónimo y el antónimo.	FORTALEZAS Recrea relatos y cuentos cambiando personajes, ambientes, hechos y épocas. Comprende y explica las clases de artículos definidos y los artículos indefinidos. Comprende e identifica el diptongo y el triptongo según las vocales que aparecen en una sílaba. Reconoce y diferencia las vocales abiertas y las vocales cerradas. Reconoce y diferencia las palabras sinónimas, de las palabras antónimas. Comprende e identifica la diferencia que hay entre el mito y la leyenda. Comprende el significado del adjetivo, e identifica el género y el número del adjetivo.
	INDICADORES Comprende qué es el cuento y las partes que lo componen. Identifica el género y el número de los artículos. Identifica el hiato, el diptongo y el triptongo. Comprende e identifica la leyenda.	DIFICULTADES Se le dificulta clasificar los sustantivos en comunes, propios, concretos y abstractos no identifica las palabras según su acento (agudas graves esdrújulas y sobre esdrújulas) Se le dificulta la redacción de un texto expositivo teniendo en cuenta los pasos que deben seguir. No diferencia las sílabas tónico de las sílabas átonas en una palabra. Se le dificulta recrear relatos y cuentos cambiando los personajes, ambientes y hechos. Se le dificulta diferenciar las vocales abiertas de las vocales cerradas. Se le dificulta identificar los diptongos y los triptongos según las vocales que aparecen en la sílaba. Se le dificulta identificar la diferencia que hay entre el mito y la leyenda.
		RECOMENDACIONES Se le recomienda leer diariamente 15 minutos para mejorar la entonación y pronunciación. Su comportamiento no favorece al buen desempeño académico, ni actitudinal.

		<p>¡Felicitaciones! Se nota motivación e interés por cada una de las actividades en clase. Se valora su participación activa e interés en las actividades en el aula. Se le recomienda ser más responsable en la presentación y ejecución de sus actividades escolares. Se le recomienda poner más atención a las explicaciones para un mejor rendimiento académico. Se le recomienda hacer ejercicios de separación de sílabas y señalar la sílaba atónica y átona Su desempeño es muy bueno, con un pequeño esfuerzo alcanzará la excelencia. Se le recomienda realizar ejercicios para mejorar la letra. Demuestra desinterés y apatía ante el trabajo de la asignatura. Debe adquirir hábitos que le permitan afianzar su responsabilidad. Cumple y responde con los deberes académicos dentro y fuera de la institución. Su desempeño podría ser mejor, asúmalo con mayor compromiso.</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del segundo periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Schoolsplay es una colección pequeña de la aritmética y la lectura / escritura de actividades que son adecuados para ser utilizados en las aulas y también ofrece amplia recopilación de datos almacenada en un (a distancia) la base de datos basado en SQL y tiene un entorno multiusuario. ✓ Escribir sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo ✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa
--	--	--

		<p>✓ Lector de noticias esto le permite realizar un seguimiento de una amplia variedad de noticias y asuntos de actualidad historias, de varios sitios web en una sola pantalla</p> <p>Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que mas se ajuste a las necesidades de los estudiantes</p>	
	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMATICA
	Propiciar el aprendizaje por medio de actividades lúdicas y experiencias educativas, tomando como base la reconstrucción de la experiencia propia del estudiante.	Medios de comunicación (radio y televisión), el tiempo de la narración, el pronombre, prefijos y sufijos, los signos de interrogación y admiración.	¿Los medios de comunicación hacen parte de nuestro diario vivir?
	EVALUACION Lecturas en voz alta, elaboración de la radio y la televisión en material reciclable y sustentación, dictados, tareas, participación en clase y evaluaciones.		
	LOGROS	DESCRPTORES	
PERÍODO 3 GRADO TERCERO ESPAÑOL	Identificando la radio y la televisión como medios de comunicación. Identificando el tiempo en que se desarrolla una narración. Identificando los diversos medios de comunicación masiva con los que interactúa. Reconociendo los prefijos y sufijos en una palabra. Usando correctamente los signos de interrogación.	FORTALEZAS Recrea relatos y cuentos cambiando personajes, ambientes, hechos y épocas. Comprende y diferencia los signos de interrogación de los signos de admiración. Reconoce e identifica los prefijos y los sufijos en una palabra. Identifica la radio y la televisión como medios de comunicación. Usa adecuadamente los signos de interrogación y admiración. Identifica el tiempo en que se desarrolla una narración. DIFICULTADES Se le dificulta recrear relatos y cuentos cambiando los personajes, ambientes y hechos. Se le dificulta identificar la radio y la televisión como medios de comunicación. Se le dificulta identificar la diferencia que hay entre prefijos y sufijos. Se le dificulta utilizar adecuadamente los signos de interrogación y admiración. Se le dificulta identificar el tiempo en que se desarrolla una narración. RECOMENDACIONES Se le recomienda leer diariamente 15 minutos para mejorar la entonación y pronunciación. Su comportamiento no favorece al buen desempeño académico, ni actitudinal. ¡Felicitaciones! Se nota motivación e interés por cada una de las actividades en clase. Se valora su participación activa e interés en las actividades en el aula. Se le recomienda ser más responsable en la presentación y ejecución de sus actividades escolares. Se le recomienda poner más atención a las explicaciones para un mejor rendimiento académico.	
	INDICADORES Reconoce que algunas palabras están por prefijos y sufijos. Identifica los signos de interrogación y admiración. Remplaza los nombres por pronombres de primera, segunda y tercera persona en un texto. Reconoce e identifica los prefijos y los sufijos en una palabra. Identifica la radio y la televisión como medios de comunicación.		

	<p>Su desempeño es muy bueno, con un pequeño esfuerzo alcanzará la excelencia. Se le recomienda realizar ejercicios para mejorar la letra. Demuestra desinterés y apatía ante el trabajo de la asignatura. Debe adquirir hábitos que le permitan afianzar su responsabilidad. Cumple y responde con los deberes académicos dentro y fuera de la institución. Su desempeño podría ser mejor, asúmalo con mayor compromiso.</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del tercer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Schoolsplay es una colección pequeña de la aritmética y la lectura / escritura de actividades que son adecuados para ser utilizados en las aulas y también ofrece amplia recopilación de datos almacenada en un (a distancia) la base de datos basado en SQL y tiene un entorno multiusuario. ✓ Escribir sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo ✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa ✓ Lector de noticias esto le permite realizar un seguimiento de una amplia variedad de noticias y asuntos de actualidad historias, de varios sitios web en una sola pantalla ✓ Chat proporcionará una interfaz simple para la discusión de colaboración, ya sea entre dos personas o entre un grupo tan grande como una clase entera. ✓ Registro es para capturar la actividad de la computadora portátil. Te permite capturar imágenes fijas, videos, y / o audio. Cuenta con una interfaz sencilla y funciona tanto en modo portátil y libros electrónicos. una interfaz para el intercambio de imágenes entre
--	--

		múltiples XO	
		Nota: el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que mas se ajuste a las necesidades de los estudiantes.	
PERIODO 4 GRADO TERCERO ESPAÑOL	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMATICA
	Comprender y analizar e interpretar diversos tipos orales y escritos, con base en las propias competencias.	La poesía, el verbo, palabras homófonas, el dialogo en la narración, la oración.	¿Se podría hacer poesía sin verso y rima?
	EVALUACION Lecturas en voz alta, memorizar y aclamar una poesía, dinámica de palabras homófonas, tareas, participación en clase y evaluaciones.		
	LOGROS		DESCRIPTORES
	Comprendiendo que es el poema Reconociendo e identificando las palabras homófonas. Conjugando adecuadamente los verbos. Identificando el sujeto y predicado de una oración.		FORTALEZAS Conoce el significado del verbo y la conjugación de los diferentes verbos. Reconoce y explica qué son palabras homófonas y escribe oraciones con ellas. Comprende que el dialogo en una narración se utiliza para mayor realismo en la historia. Reconoce qué es una oración e identifica el sujeto y el predicado. Identifica el dialogo en los diferentes textos que lee.
	INDICADORES Conjuga adecuadamente los tiempos simples. Conoce el significado del verbo y la conjugación de los diferentes verbos. Reconoce y explica qué son palabras homófonas y escribe oraciones con ellas. Comprende que el dialogo en una narración se utiliza para mayor realismo en la historia. Reconoce qué es una oración e identifica el sujeto y el predicado en la oración.		DIFICULTADES Se le dificulta conjugar adecuadamente los verbos en tiempo pasado, presente y futuro. Se le dificulta identificar las palabras homófonas y escribir con ellas oraciones. Se le dificulta identificar en una oración el sujeto y el predicado. No muestra interés por las actividades que se realizan en clase. Se le dificulta identificar el dialogo en un texto determinado.
			RECOMENDACIONES Se le recomienda leer diariamente 15 minutos para mejorar la entonación y pronunciación. Su comportamiento no favorece al buen desempeño académico, ni actitudinal. ¡Felicitaciones! Se nota motivación e interés por cada una de las actividades en clase. Se valora su participación activa e interés en las actividades en el aula. Se le recomienda ser más responsable en la presentación y ejecución de sus actividades escolares. Su desempeño es muy bueno, con un pequeño esfuerzo alcanzará la excelencia.

		<p>Se le recomienda realizar ejercicios para mejorar la letra. Demuestra desinterés y apatía ante el trabajo de la asignatura. Debe adquirir hábitos que le permitan afianzar su responsabilidad. Cumple y responde con los deberes académicos dentro y fuera de la institución.</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del cuarto periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Schoolsplay es una colección pequeña de la aritmética y la lectura / escritura de actividades que son adecuados para ser utilizados en las aulas y también ofrece amplia recopilación de datos almacenada en un (a distancia) la base de datos basado en SQL y tiene un entorno multiusuario. ✓ Escribir sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo ✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa ✓ Lector de noticias esto le permite realizar un seguimiento de una amplia variedad de noticias y asuntos de actualidad historias, de varios sitios web en una sola pantalla ✓ Chat proporcionará una interfaz simple para la discusión de colaboración, ya sea entre dos personas o entre un grupo tan grande como una clase entera. ✓ Registro es para capturar la actividad de la computadora portátil. Te permite
--	--	--

		capturar imágenes fijas, videos, y / o audio. Cuenta con una interfaz sencilla y funciona tanto en modo portátil y libros electrónicos. una interfaz para el intercambio de imágenes entre múltiples XO Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que mas se ajuste a las necesidades de los estudiantes
--	--	---

INSTITUCION EDUCATIVA

ÁREA	ESPAÑOL	PLAN OPERATIVO			
------	---------	----------------	--	--	--

GRADO	CUARTO	I. HS	5 HORAS	DOCENTE	
-------	--------	-------	---------	---------	--

ESTANDAR
 Producir textos orales en situaciones comunicativas que permiten evidenciar el uso significativo de la entonación y la pertinencia articuladora.
 Producir textos escritos que respondan a diversas necesidades comunicativas y que sigan un procedimiento estratégico para su elaboración.

--	--	--	--	--	--

	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
--	----------	----------------	-----------------------

	Definir la narración, desarrollar las destrezas necesarias para el dominio de la lectura y la interpretación de lecturas narrativas.	La narración, el sustantivo, campos semánticas, biografía, acento prosódico y ortográfico.	¿Que es la narración y desde hace cuanto tiempo existe?
--	--	--	---

EVALUACION
 Lecturas en voz alta, dictados, hacer su autobiografía, ejercicios de acento prosódico y ortográfico, tareas, participación en clase y evaluaciones.

PERIODO 1 GRADO CUARTO ESPAÑOL	LOGROS Leyendo, comprendiendo e interpretando un texto narrativo. Reconociendo elementos tales como tiempo, espacio, personajes y tema en los textos narrativos que lee. Identificando los campos semánticos específicos. Leyendo y escribiendo correctamente palabras con acento prosódico y ortográfico. Identificando los sustantivos.	DESCRIPTORES FORTALEZAS Expresa en forma ordenada sus experiencias y sentimientos, según la situación comunicativa en que este. Reconoce e identifica los elementos del texto narrativo, (argumento, personajes, tiempo y espacio). Comprende y clasifica los sustantivos en comunes, propios, patronímicos, concretos, abstractos entre otros. Comprende qué es el acento y lo clasifica en acento prosódico y acento ortográfico. Escribe textos narrativos según un plan secuencial elaborado previamente.
	INDICADORES Identifica y lee diferentes clases de narración.	DIFICULTADES Se le dificulta expresar en forma ordenada sus experiencias y sentimientos según la situación en que este. Desconoce los elementos del texto narrativo (argumento, personajes, tiempo y espacio) Se le dificulta clasificar los sustantivos en comunes, propios, patronímicos, concretos, abstractos) Se le dificulta clasificar el acento en prosódico y ortográfico.

<p>Deduce que es un campo semántico a partir de una serie de ejemplos. Identifica y clasifica sustantivos propios, comunes, patronímicos, concretos y adstratos. Reconoce la estructura de una biografía. Señala palabras con acento prosódico y ortográfico.</p>	<p>Desconoce algunas características de cada una de las clases de cuento. RECOMENDACIONES Su desempeño es muy bueno, con un pequeño esfuerzo alcanzará la excelencia. Se le recomienda realizar ejercicios para mejorar la letra. Demuestra desinterés y apatía ante el trabajo de la asignatura. Debe adquirir hábitos que le permitan afianzar su responsabilidad. Cumple y responde con los deberes académicos dentro y fuera de la institución. Su comportamiento no favorece al buen desempeño académico, ni actitudinal. ¡Felicitaciones! Se nota motivación e interés por cada una de las actividades en clase. Se valora su participación activa e interés en las actividades en el aula. RECURSOS PARA LA INTEGRACION Durante el desarrollo del primer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Schoolsplay es una colección pequeña de la aritmética y la lectura / escritura de actividades que son adecuados para ser utilizados en las aulas y también ofrece amplia recopilación de datos almacenada en un (a distancia) la base de datos basado en SQL y tiene un entorno multiusuario. ✓ Escribir sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo ✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa ✓ Lector de noticias esto le permite realizar un seguimiento de una amplia variedad de noticias y asuntos de actualidad historias, de varios sitios web en una sola pantalla ✓ Chat proporcionará una interfaz simple para la discusión de colaboración, ya sea entre dos
--	--

		<p>personas o entre un grupo tan grande como una clase entera.</p> <p>✓ Registro es para capturar la actividad de la computadora portátil. Te permite capturar imágenes fijas, videos, y / o audio. Cuenta con una interfaz sencilla y funciona tanto en modo portátil y libros electrónicos. una interfaz para el intercambio de imágenes entre múltiples XO</p> <p>Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que mas se ajuste a las necesidades de los estudiantes</p>		
PERÍODO 2 GRADO CUARTO ESPAÑOL	OBJETIVOS	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMATICA	
	Desarrollar las aptitudes de interpretación de diversos textos y la presentación de algunos.	El cuento, palabras parónimas, la historieta, mitos y leyendas, el adjetivo calificativo.	¿Podemos afirmar que el cuento es un texto narrativo?	
	EVALUACION			
	Lecturas en voz alta, elaboración de una historieta, tareas, dinámica, ejercicios orales de adjetivos, participación en clase y evaluaciones.			
	LOGROS		DESCRITORES	
	<p>Leyendo y comprendiendo cuentos.</p> <p>Clasificando cuentos y relacionando los personajes según su clasificación.</p> <p>Clasificando las historietas y señalando sus elementos.</p> <p>Diferenciando el mito y la leyenda.</p> <p>Comprendiendo el significado de mito y leyenda.</p> <p>Identificando los adjetivos en un texto.</p> <p>INDICADORES</p> <p>Lee cuentos y los clasifica como maravilloso, de terror, de ciencia ficción o policíaco.</p> <p>Completa oraciones con el sustantivo correspondiente.</p> <p>Identifica los elementos de una historieta.</p> <p>Diferencia el mito y la leyenda.</p>		<p>FORTALEZAS</p> <p>Comprende qué es el cuento y lo clasifica en maravilloso, de terror, ciencia ficción y policíaco.</p> <p>Reconoce algunas características de cada una de las clases de cuento.</p> <p>Reconoce y clasifica el sustantivo en genero (masculino y femenino) y en número (singular y plural).</p> <p>Reconoce y explica el significado de las palabras parónimas</p> <p>Identifica las características y estructura de las historietas o tiras cómicas.</p> <p>Identifica y comprende la diferencia que existe entre el mito y la leyenda.</p> <p>Comprende qué son los adjetivos y los clasifica según el grado del adjetivo calificativo.</p> <p>DIFICULTADES</p> <p>Desconoce algunas características de cada una de las clases de cuento.</p> <p>Desconoce la clasificación del sustantivo en genero (másculino y femenino).</p> <p>Desconoce la clasificación del sustantivo en número (singular y plural).</p> <p>Se le dificulta explicar el msignificado de las palabras paronimas e identificarlas.</p> <p>Se le dificulta realizar una historieta o tira cómica siguiendo su estructura.</p> <p>Se le dificulta identificar la diferencia que existe entre el mito y la leyenda..</p> <p>RECOMENDACIONES</p>	

	<p>Se le recomienda leer diariamente 15 minutos para mejorar la entonación y pronunciación. Su comportamiento no favorece al buen desempeño académico, ni actitudinal.</p> <p>¡Felicitaciones! Se nota motivación e interés por cada una de las actividades en clase.</p> <p>Se valora su participación activa e interés en las actividades en el aula.</p> <p>Se le recomienda ser más responsable en la presentación y ejecución de sus actividades escolares.</p> <p>Se le recomienda poner más atención a las explicaciones para un mejor rendimiento académico.</p> <p>Se le recomienda hacer ejercicios de separación de sílabas y señalar la sílaba tónica y átona. Su desempeño es muy bueno, con un pequeño esfuerzo alcanzará la excelencia.</p> <p>Se le recomienda realizar ejercicios para mejorar la letra.</p> <p>Demuestra desinterés y apatía ante el trabajo de la asignatura.</p> <p>Debe adquirir hábitos que le permitan afianzar su responsabilidad.</p> <p>Cumple y responde con los deberes académicos dentro y fuera de la institución.</p> <p>Su desempeño podría ser mejor, asúmalo con mayor compromiso.</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del segundo periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lector de noticias esto le permite realizar un seguimiento de una amplia variedad de noticias y asuntos de actualidad historias, de varios sitios web en una sola pantalla ✓ Chat proporcionará una interfaz simple para la discusión de colaboración, ya sea entre dos personas o entre un grupo tan grande como una clase entera. ✓ Registro es para capturar la actividad de la computadora portátil. Te permite capturar imágenes fijas, videos, y / o audio. Cuenta con una interfaz sencilla y funciona tanto en modo portátil y libros electrónicos. una interfaz para el intercambio de imágenes entre múltiples XO ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Schoolsplay es una colección pequeña de la aritmética y la lectura / escritura de
--	--

			<p>actividades que son adecuados para ser utilizados en las aulas y también ofrece amplia recopilación de datos almacenada en un (a distancia) la base de datos basado en SQL y tiene un entorno multiusuario.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Escribir sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo ✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa <p>Nota: el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que mas se ajuste a las necesidades de los estudiantes.</p>
	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Propiciar el aprendizaje por medio de actividades lúdicas y experiencias educativas, tomando como base la reconstrucción de la experiencia propia del estudiante.	Descripción, el verbo, prefijos y sufijos, el debate, la fabula.	¿Los personajes que se caracterizan en diferentes textos, son fáciles de representar gracias a la descripción que hace el autor?
PERÍODO 3 GRADO CUARTO ESPAÑOL	EVALUACION		
	Lecturas en voz alta, dramatización, exposición, dictados, ejercicios de ortografía, participación en clase y evaluaciones.		
	LOGROS	DESCRIPTORES	
	Identificando la descripción. Leyendo y comprendiendo un texto descriptivo. Comprendiendo y transformando el tiempo del verbo. Identificando los verbos en textos orales y escritos. Definiendo que es un debate. Leyendo y comprendiendo una fabula. Definiendo e identificando la enseñanza final.	FORTALEZAS Describe oralmente personas, animales y lugares utilizando las palabras adecuadas. Reconoce algunas características y la estructura de un texto descriptivo. Participa en una discusión según las pautas de entonación y pronunciación adecuada en un acto debate. Define qué es un verbo, y los identifica haciendo la conjugación de los verbos. Reconoce e identifica los prefijos y sufijos en una palabra. Reconoce qué es la fabula e identifica las características que la diferencian de otras composiciones escritas.	
INDICADORES	DIFICULTADES		
Define que es la descripción.	Se le dificulta identificar la diferencia que existe entre el mito y la leyenda.		

<p>Realiza la descripción de las personas, animales, etc. Conjuga adecuadamente los tiempos simples. Comprende y participa en un debate. Reconoce y utiliza los prefijos y sufijos.</p>	<p>No participa en la discusión según las pautas de entonación y pronunciación adecuada en un debate. Se le dificulta identificar los prefijos y los sufijos en las palabras. Desconoce las características que diferencian la fábula de otras composiciones escritas. RECOMENDACIONES .Se le recomienda leer diariamente 15 minutos para mejorar la entonación y pronunciación. Su comportamiento no favorece al buen desempeño académico, ni actitudinal. ¡Felicitaciones! Se nota motivación e interés por cada una de las actividades en clase. Se valora su participación activa e interés en las actividades en el aula. Se le recomienda ser más responsable en la presentación y ejecución de sus actividades escolares. Se le recomienda poner más atención a las explicaciones para un mejor rendimiento académico. Se le recomienda hacer ejercicios de separación de sílabas y señalar la sílaba tónica y átona Su desempeño es muy bueno, con un pequeño esfuerzo alcanzará la excelencia. Se le recomienda realizar ejercicios para mejorar la letra. Demuestra desinterés y apatía ante el trabajo de la asignatura. Debe adquirir hábitos que le permitan afianzar su responsabilidad. Cumple y responde con los deberes académicos dentro y fuera de la institución. Su desempeño podría ser mejor, asúmalo con mayor compromiso. RECURSOS PARA LA INTEGRACION Durante el desarrollo del tercer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Lector de noticias esto le permite realizar un seguimiento de una amplia variedad de noticias y asuntos de actualidad historias, de varios sitios web en una sola pantalla ✓ Chat proporcionará una interfaz simple para la discusión de colaboración, ya sea entre dos personas o entre un grupo tan grande como una clase entera. ✓ Registro es para capturar la actividad de la computadora portátil. Te permite capturar imágenes fijas, videos, y / o audio. Cuenta con una interfaz sencilla y funciona tanto en modo portátil y libros electrónicos. una interfaz para el intercambio de imágenes entre múltiples XO
--	--

			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Schoolsplay es una colección pequeña de la aritmética y la lectura / escritura de actividades que son adecuados para ser utilizados en las aulas y también ofrece amplia recopilación de datos almacenada en un (a distancia) la base de datos basado en SQL y tiene un entorno multiusuario. ✓ Escribir sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo ✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa <p>Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que mas se ajuste a las necesidades de los estudiantes</p>
PERIODO 4 GRADO CUARTO	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Valorar el lenguaje y las normas éticas de la comunicación y aplicarlos en actos comunicativos para interpretar el mundo, confrontar opiniones, argumentar, adquirir aprendizajes y establecer acuerdos.	Los pronombres, palabras primitivas, el poema, la oración, los regionalismos, narran una noticia.	¿Que son los pronombres?
	EVALUACION	Lecturas en voz alta, aprenderse y aclamar una poesía, realizar un noticiero, tareas, talleres, participación en clase y evaluaciones.	
	LOGROS	DESCRIPTORES	
	Identificando y diferenciando los pronombres personales, posesivos y demostrativos. Identificando las palabras primitivas y derivadas. Identificando que es un poema. Comprendiendo que son los regionalismos y los utilizará.	FORTALEZAS Describe oralmente personas, animales y lugares utilizando las palabras adecuadas. Reconoce algunas características y la estructura de un texto descriptivo. Participa en una discusión según las pautas de entonación y pronunciación adecuada en un acto debate. Define qué es un verbo, y los identifica haciendo la conjugación de los verbos.	

<p>Reconociendo el sujeto y el predicado de una oración.</p> <p>INDICADORES Lee y comprende un poema. Reconoce la idea principal de un poema. Define que es el sujeto y el predicado de una oración. Redacta un texto breve en el que utiliza algunos regionalismos. Lee en periódicos y revistas, noticias de interés personal.</p>	<p>Reconoce e identifica los prefijos y sufijos en una palabra. Reconoce qué es la fábula e identifica las características que la diferencian de otras composiciones escritas. Conoce y clasifica los pronombres que se utilizan para reemplazar al sustantivo.</p> <p>DIFICULTADES Se le dificulta expresar en forma ordenada sus experiencias y sentimientos según la situación en que este. No participa en la discusión según las pautas de entonación y pronunciación adecuada en un debate. Se le dificulta identificar los prefijos y los sufijos en las palabras. Desconoce las características que diferencian la fábula de otras composiciones escritas.</p> <p>RECOMENDACIONES Se le recomienda leer diariamente 15 minutos para mejorar la entonación y pronunciación. Su comportamiento no favorece al buen desempeño académico, ni actitudinal. Felicitaciones! Se nota motivación e interés por cada una de las actividades en clase. Su desempeño es muy bueno, con un pequeño esfuerzo alcanzará la excelencia. Se le recomienda realizar ejercicios para mejorar la letra. Demuestra desinterés y apatía ante el trabajo de la asignatura. Debe adquirir hábitos que le permitan afianzar su responsabilidad. Cumple y responde con los deberes académicos dentro y fuera de la institución. Su desempeño podría ser mejor, asúmalo con mayor compromiso.</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION Durante el desarrollo del cuarto periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla. ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de
--	---

arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico.

- ✓ **Schoolsplay** es una colección pequeña de la aritmética y la lectura / escritura de actividades que son adecuados para ser utilizados en las aulas y también ofrece amplia recopilación de datos almacenada en un (a distancia) la base de datos basado en SQL y tiene un entorno multiusuario.
- ✓ Escribir sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo
- ✓ **Story Builder** es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa
- ✓ **Lector de noticias** esto le permite realizar un seguimiento de una amplia variedad de noticias y asuntos de actualidad historias, de varios sitios web en una sola pantalla
- ✓ **Chat** proporcionará una interfaz simple para la discusión de colaboración, ya sea entre dos personas o entre un grupo tan grande como una clase entera.
- ✓ **Registro** es para capturar la actividad de la computadora portátil. Te permite capturar imágenes fijas, videos, y / o audio. Cuenta con una interfaz sencilla y funciona tanto en modo portátil y libros electrónicos. una interfaz para el intercambio de imágenes entre múltiples XO

Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que mas se ajuste a las necesidades de los estudiantes

CIENCIAS

INSTITUCION EDUCATIVA		
ÁREA	CIENCIAS NATURALES Y EDUCACION AMBIENTAL	PROGRAMACION DE AREA
DOCENTES		
1. JUSTIFICACION		
<p>La enseñanza de las Ciencias Naturales ha venido presentando cambios importantes durante los últimos años. Estos cambios se hacen necesarios ya que debemos formar personas con responsabilidades ciudadanas y científicas.</p> <p>El modelo de enseñanza y aprendizaje por investigación tiene muchos elementos para que estas personas empiecen a actuar como verdaderos ciudadanos y ciudadanas que a la vez aprendan en forma significativa las ciencias. Los estudiantes aprenden investigando problemas de su interés y no aprenden en forma memorística y sin sentido.</p> <p>El desarrollo de este modelo hará que se apliquen elementos propios de la metodología de la investigación, generando actitudes científicas enmarcadas dentro de un contexto ético y moral.</p>		
2. OBJETIVO GENERAL		
<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar un pensamiento científico que le permita contar con una teoría integral del mundo natural dentro del contexto de un proceso de desarrollo humano integral, equitativo y sostenible que le proporcione una concepción de si mismo y de sus relaciones con la sociedad y la naturaleza armónica con la preservación de la vida en el planeta. 		
3. OBJETIVOS ESPECIFICOS	6. PORTAFOLIO PEDAGOGICO	
<p>Para el área de Ciencias Naturales y Educación Ambiental, la Ley General de Educación establece los siguientes objetivos específicos:</p> <p>3.1 El avance en el conocimiento científico de los fenómenos físicos, químicos y biológicos, mediante la comprensión de las leyes, el planeamiento de problemas y la observación experimental.</p> <p>3.2 El desarrollo de actitudes favorables al conocimiento, valoración y conservación de la naturaleza y el ambiente.</p> <p>3.3 La comprensión de la dimensión práctica de los conocimientos teóricos, así como la dimensión teórica del conocimiento práctico y la capacidad para utilizarla en la solución de problemas.</p> <p>3.4 La iniciación en los campos de la tecnología moderna y el entrenamiento en disciplinas, procesos y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil.</p>	<p>6.1 Taller introductorio. Situación de aprendizaje que explora los conocimientos previos del estudiante, al mismo tiempo que permite la introducción al tema. Los estudiantes tienen la oportunidad de hacer inferencias, plantear hipótesis, realizar experiencias y redescubrir conceptos básicos útiles para el aprendizaje posterior.</p> <p>6.2 Desarrollo de contenidos con ayudas audiovisuales. Donde los conceptos básicos que se desarrollan con un lenguaje sencillo, claro, ameno y acorde con la edad de los estudiantes. Las ilustraciones son un complemento del discurso verbal. En esta parte también es útil emplear documentales que permitan corroborar y afianzar los conocimientos.</p> <p>6.3 Prácticas de laboratorio. Mediante estas prácticas el estudiante puede realizar actividades cuyos planteamientos son tomados de la vida diaria, y los ubican en un ambiente de búsqueda, discusión y análisis de apertura a las nuevas ideas de comunicación, reforzando así los conceptos vistos.</p> <p>6.4 Salidas pedagógicas museo del hombre, museo del mar, planetario. maloka</p>	

<p>3.5 El estudio científico del universo, de la Tierra y de su estructura física.</p> <p>3.6 La valoración de la salud y los hábitos relacionados con ella.</p>	<p>6.5 Tecnología. Información de la actualidad científica que permite establecer la relación entre los conceptos de la ciencia y su aplicación en la vida diaria.</p> <p>6.6 Actividades de fin de unidad. Son herramientas para que el estudiante compruebe en qué estado se encuentra su nivel de aprendizaje. Comprende: actividades que permiten el análisis, la aplicación, la experimentación y la solución de problemas; desarrollo de talleres que tienen como objetivo reconocer la manera como los estudiantes interpretan, argumentan y proponen los procesos específicos del área de ciencias naturales.</p>		
<p>4.5 PARADIGMA.</p> <p>Cuando el estudiante se enfrenta a nuevos conocimientos, ya posee ideas previas jerarquizadas en estructuras de pensamiento y es a partir de estas estructuras como se enfrenta ante el medio o entorno, su ámbito social.</p>	<p>4.9 RECURSOS.</p> <p>Talento humano Formación profesional Computadores (XO) Internet, aulas virtuales. Blog y Applets</p>	<p>7. MEDIOS DE EVALUACION.</p> <p>Para evaluar a los estudiantes en el área de ciencias naturales se pretende valorarlos de una forma cuantitativa y cualitativa teniendo como base los siguientes criterios.</p>	<p>9. LOGROS.</p> <p>Son los avances que se consideran deseables que se consideran deseables, valiosos, necesarios.</p> <p>Comprenden los conocimientos, las habilidades, los comportamientos, las actitudes y demás capacidades que deben alcanzar los alumnos de un nivel o grado en un área determinada en su proceso de formación.</p>
<p>4.6 LA ESCUELA.</p> <p>El colegio se interesa en garantizar que los aprendizajes, sean significativos para cada uno de sus educandos para que de esta forma el estudiante se cuestione sea participe de cuidar su medio ambiente, de dar soluciones a todos sus cuestionamientos y de esta forma inducirlos a que se conviertan en protagonistas de su propio aprendizaje.</p>	<p>4.8 EVALUACION.</p> <p>Se tiene en cuenta el desarrollo cognitivo del estudiante de acuerdo a las habilidades científicas que fueron descubiertas en nuestros estudiantes.</p>	<p>7.1 Exposiciones de algunos temas. Talleres de inducción 7.2 Prácticas de laboratorio. 7.3 Actividades de afianzamiento. 7.3 Investigación de herramientas tecnológicas. 7.4 Evaluaciones de los capítulos vistos durante el desarrollo de los contenidos. 7.5 Evaluación de las prácticas de</p>	<p>10. INDICADORES DE LOGROS:</p> <p>los indicios los signos de que el estudiante Sabe o conoce algo son los que me llevan a obtener los logros.</p>

	<p>4.6 SECUENCIA. el colegio es consciente de la formación que tienen los estudiantes en el nivel de preescolar donde ellos aprenden de sus propias experiencias y cuando se encuentran en primaria o bachillerato se lleva al estudiante a construir sus conocimientos científicos de ideas previas y a partir de pequeñas experiencias planteadas donde el estudiante posee una mentalidad crítica y analítica.</p> <p>COMPETENCIAS CIUDADANAS. Son acciones que ayudan al individuo a interactuar con su entorno, a conocer las normas que rigen un lugar determinado o una sociedad.</p>	<p>laboratorio que se realicen en la jornada académica. 7.6 Trabajos y tareas. 7.7 Exposiciones. Participación en clase. 7.8 Actitud de esfuerzo y esmero en el área.</p> <p>8. COMPETENCIAS. Es un saber hacer en contexto puede unir al plan operativo mediante el conjunto de acciones que un estudiante realiza en un contexto escolar. En el área de ciencias naturales se habla de competencias para establecer condiciones.</p> <p>8.1 COMPETENCIAS BASICAS. Son las que hacen referencia al conocimiento y comportamiento. son acciones de tipo interpretativo son acciones de tipo argumentativo son acciones de tipo propositivo</p>	<p>11. DESCRIPTORES. LAS FORTALEZAS: son los logros fijados o ganados por el estudiante. 8.8 LAS DIFICULTADES>: son las debilidades o los logros no alcanzados por los estudiantes. 8.9 LAS RECOMENDACIONES: son las sugerencias hechas por el docente para el mejoramiento del aprendizaje 8.10 LAS ESTRATEGIAS.: son las formas o métodos que el docente utiliza para lograr el aprendizaje de sus estudiantes.</p>
4.5 OBJETIVOS. Crear para nuestros estudiantes un ámbito agradable para que su aprendizaje sea significativo.			
4.7 CONTENIDOS. dentro del área de ciencias naturales se pretende descubrir en los estudiantes habilidades para establecer ideas científicas centradas las cuales sean significativas para nuestros estudiantes			
12 ESTÁNDARES			
GRADOS	ESTANDAR		
SEPTIMO	<p>Compara y describe la mitosis, la meiosis y deduce su importancia dentro de la genética Compara las estructuras del sistema reproductor y excretor de .los seres vivos Diferencia los modelos atómicos y los relaciona con su número atómico y su distribución electrónica Relaciona fuerza, movimiento, tiempo, espacio, interacción y conservación</p>		
SEXTO	<p>Identificar cada una de las estructuras celulares Reconocer el tipo de nutrición en seres autótrofos y heterótrofos</p>		

	Identificar los factores bióticos y abióticos, niveles tróficos y tipo de relaciones dentro de un ecosistema. Analizar elementos metálicos no metálicos, átomo, moléculas, proceso de oxidación de los metales Relacionar fuerza, movimiento, tiempo-espacio, interacción-conservación.
QUINTO	Analiza el ecosistema que me rodea y lo compara con otros. Formula preguntas a partir de la observación o experiencias y escoge alguna de ellas para buscar posibles respuestas.
CUARTO	Verifica la posibilidad de mezclar diversos líquidos sólidos y gases.
TERCERO	Identificar los cambios presentados por los seres vivos durante el tiempo de vida Relacionar los seres vivos con su hábitat Reconocer la materia con sus estados y características
SEGUNDO	Establece relaciones entre las funciones de los cinco sentidos.
PRIMERO	Reconocer las funciones vitales de los seres vivos y el lugar de vivienda Reconocer características de los objetos de su entorno Identificar seres vivos y no vivos

INSTITUCION EDUCATIVA				
ÁREA	CIENCIAS NATURALES	PLAN OPERATIVO		
GRADO	TERCERO	3 I.H		DOCENTE
ESTANDAR				
Construcción de explicaciones y predicciones en situaciones cotidianas, novedosas y ambientales				
PERIODO 1 GRADO TERCERO	OBJETIVO	EJES TEMATICOS		PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Conocer los principales órganos que conforman el cuerpo humano y las diferentes funciones que cumplen	el cuerpo humano, principales sistemas y órganos		¿Como son los seres que nos rodean?
	EVALUACION	Se evaluarán las diferentes actividades programadas para la clase, teniendo en cuenta los talleres programados en el libro. Las grabaciones, pronunciación, escritura, participación.		
	LOGROS	DESCRIPTORES FORTALEZAS		
	Reconoce la importancia de los huesos músculos y de las articulaciones para el movimiento	Identifica la organización del cuerpo humano		
	Reconoce los órganos que conforman el sistema digestivo	Explica las funciones de los principales sistemas y órganos		
	Reconoce los órganos que conforman el sistema respiratorio	Reconozco que los huesos son la estructura ósea que sostiene el cuerpo humano		

<p>INDICADORES</p> <p>Participa en el desarrollo de las actividades programadas por el profesor Desarrolla actividades que te ayuden a comprender mejor los temas Manifiesta actitudes y opiniones responsables frente al cuidado de su cuerpo</p>	<p>Identifico que la elasticidad de los músculos le permite correr, caminar etc. Identifico diferentes órganos que intervienen en la transformación de alimentos</p> <p>DIFICULTADES</p> <p>No identifica como está organizado nuestro cuerpo humano No reconoce las principales funciones de los sistemas y órganos Confunde las diferencias que existen entre los huesos y lo músculos</p> <p>RECOMENDACIONES</p> <p>Donde te propusieras llegarías a ser el mejor de la clase Te faltó más responsabilidad, espero que día a día vayas mejorando Tu actitud y comportamiento en clase es excelente, no desmejores</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del primer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla. ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Lector de noticias esto le permite realizar un seguimiento de una amplia variedad de noticias y asuntos de actualidad historias, de varios sitios web en una sola pantalla ✓ Chat proporcionará una interfaz simple para la discusión de colaboración, ya sea entre dos personas o entre un grupo tan grande como una clase entera. ✓ Registro es para capturar la actividad de la computadora portátil. Te permite capturar imágenes fijas, videos, y / o audio. Cuenta con una interfaz sencilla y funciona tanto en modo portátil y libros electrónicos. una interfaz para el intercambio de imágenes entre múltiples XO <p>Nota: el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que mas se ajuste</p>
--	---

		a las necesidades de los estudiantes.	
	OBJETIVOS Identifica y diferencia los cambios que se producen en los seres vivos como parte de su desarrollo	EJES TEMATICOS cuidados con el cuerpo, clasificación de los seres vivos	PREGUNTA PROBLEMÁTICA ¿Como encontramos a los seres vivos que nos rodean?
	EVALUACION Se evaluarán las diferentes actividades programadas para la clase, teniendo en cuenta la participación y el desempeño de los alumnos		
	LOGROS	DESCRITORES	
PERÍODO 2 GRADO TERCERO CIENCIAS NATURALES	Identificación de los cambios que se presentan en las plantas durante su ciclo de vida	FORTALEZAS Reconozco y escribo los cuidados que debo tener con mi cuerpo	
	Identificación de los cambios que se presentan en los animales durante su ciclo de vida	Describo los seres vivos que se encuentran en mi entorno Establezco diferencias entre cada grupo de seres vivos y su clasificación	
	Identificación de los cambios que se presentan en los seres humanos durante su ciclo de vida.	Nombro y escribo las partes de una planta con su respectiva función DIFICULTADES No tiene claridad con los cuidados que debemos tener con el cuerpo No identifica la clasificación de los seres vivos Confunde las partes de la planta al momento de ubicarlas	
	INDICADORES Desarrolla con buenas actitudes las actividades programadas por el profesor Participa activamente con tus aportes a la clase Comprueba explicaciones científicas mediante prácticas de laboratorio.	RECOMENDACIONES Te recomiendo ser un poco más dedicado y responsable con tus tareas y trabajos en el área Haz demostrado responsabilidad e interés por el área, continua así Te recomiendo estar más atento a explicaciones dadas para mejorar el entendimiento de los temas RECURSOS PARA LA INTEGRACION Durante el desarrollo del segundo periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Chat proporcionará una interfaz simple para la discusión de colaboración, ya sea entre dos personas o entre un grupo tan grande como una clase entera. ✓ Registro es para capturar la actividad de la computadora portátil. Te permite capturar 	

		<p>imágenes fijas, videos, y / o audio. Cuenta con una interfaz sencilla y funciona tanto en modo portátil y libros electrónicos. una interfaz para el intercambio de imágenes entre múltiples XO</p> <p>✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa</p> <p>Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que mas se ajuste a las necesidades de los estudiantes</p>	
PERIODO 3 GRADO	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMATICA
	Comprende que los seres vivos se adaptan al medio en el que viven y que las características que desarrollan son propias de este medio.	hojas, tallos clasificación de los reinos	¿Cómo ayudas con el cuidado de los seres vivos que te rodean?
	EVALUACION Se evaluarán las actividades programadas para la clase teniendo como base el material propuesto		
	LOGROS	DESCRPTORES	
	Reconocimiento de algunas adaptaciones de las plantas Reconocimiento de algunas adaptaciones de los animales Comprensión de que los seres humanos también se adaptan al medio en el que se desarrolla INDICADORES Participa activamente en grupo en distintas actividades culturales y académicas Promueve pactos de respeto a la vida de los animales, plantas y el suelo Plantea preguntas dirigidas a ampliar los conceptos trabajado.	FORTALEZAS Identifica las clase de hojas y tallos Reconoce que las pantas respiran y se reproducen Explica las características de cada reino de acuerdo a su clasificación Reconoce que los animales poseen diferentes estructuras para desplazarse DIFICULTADES No identifica las clases de tallos y hojas No clasifica los reinos de acuerdo a sus características Confunde las estructuras que poseen los diferentes animales RECOMENDACIONES Felicitaciones, el cumplimiento con los logros asignados fue el que te llevo año éxito Debes realizar actividades de nivelación ya que te faltó mucha responsabilidad durante el bimestre Te recomiendo un cambio de actitud, tienes capacidades suficientes para mejorar RECURSOS PARA LA INTEGRACION Durante el desarrollo del tercer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes	

		<p>aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Chat proporcionará una interfaz simple para la discusión de colaboración, ya sea entre dos personas o entre un grupo tan grande como una clase entera. ✓ Registro es para capturar la actividad de la computadora portátil. Te permite capturar imágenes fijas, videos, y / o audio. Cuenta con una interfaz sencilla y funciona tanto en modo portátil y libros electrónicos. una interfaz para el intercambio de imágenes entre múltiples XO ✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa <p>Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que mas se ajuste a las necesidades de los estudiantes</p>	
PERIODO 4 GRADO TERCERO	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Identificar los principales tipos de hábitat que se encuentran en nuestro país	clasificación de los animales según su alimento y estructura, ecosistema, materia	¿Como son las cosas que nos rodean?
	EVALUACION Se evaluarán las diferentes actividades programadas para la clase		
	LOGROS	DESCRPTORES	
	Descripción de los seres vivos del entorno en términos de las estructuras externas, de sus funciones y de cómo estas le permiten relacionarse con el hábitat	FORTALEZAS Clasifica los animales según su alimento Identifica y clasifica los animales vertebrados e invertebrados Reconoce el concepto de ecosistema y su clasificación	
	Establecimiento de las diferencias entre cada grupo de seres vivos y clasificarlos	Reconoce los cambios físicos y químicos que posee la materia DIFICULTADES	
	Explicación de las características de cada reino en que se han clasificado los seres vivos y de las funciones que se llevan a cabo	No distingue la clasificación de los animales según su alimento No clasifica de forma correcta los animales según su presencia o ausencia de vertebras	

<p>Reconocimiento de los cambios que se dan en las propiedades de los objetos</p> <p>INDICADORES Desarrolla con entusiasmo las actividades programadas por tu profesor Analiza situaciones problema junto con sus compañeros y establecen soluciones Manifiesta interés por aprender y profundizar algunos conceptos</p>	<p>No distingue como la materia sufre cambios físicos y químicos</p> <p>RECOMENDACIONES Te recomiendo más atención e interés al momento de recibir explicaciones y desarrollar trabajos Haz cumplido satisfactoriamente con los temas propuestos Durante el año sobresaliste por tu gusto y responsabilidad continua siendo mejor</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION Durante el desarrollo del cuarto periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa C ✓ chat proporcionará una interfaz simple para la discusión de colaboración, ya sea entre dos personas o entre un grupo tan grande como una clase entera. ✓ Registro es para capturar la actividad de la computadora portátil. Te permite capturar imágenes fijas, videos, y / o audio. Cuenta con una interfaz sencilla y funciona tanto en modo portátil y libros electrónicos. una interfaz para el intercambio de imágenes entre múltiples XO <p>Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que mas se ajuste a las necesidades de los estudiantes.</p>
--	---

INSTITUCION EDUCATIVA					
ÁREA	CIENCIAS NATURALES	PLAN OPERATIVO			
GRADO	CUARTO	3 HS	ASIGNATURA CIENCIAS NATURALES	DOCENTE	
ESTANDAR					
Identifico estructuras de los seres vivos que les permiten desarrollarse en un entorno y que puede utilizar como criterios de clasificación.					
Identifico transformaciones en mi entorno a partir de la aplicación de algunos principios biológicos que les permiten el desarrollo de tecnologías.					
PERÍODO 1 GRADO CUARTO CIENCIAS	OBJETIVO		EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA	
	Observar que en la naturaleza los seres vivos conforman diferentes niveles de organización: individuos, población y ecosistemas, e identificar las relaciones que se establecen entre los seres vivos y el medio.		Organización de los seres vivos, relación de los seres vivos con el medio.	¿Cuál es la organización interna de los seres vivos y su relación con el medio?	
	EVALUACION				
	Trabajos en grupo, investigación, carteleros, talleres, tareas y evaluaciones.				
	LOGROS			DESCRIPTORES	
Estableciendo, de acuerdo con sus características, los diferentes niveles de organización de los seres vivos.			FORTALEZAS		
Aplicando los conocimientos adquiridos en situaciones de la vida real.			Manifiesta la importancia del aire, el agua y el suelo para la salud del ser humano y los demás seres vivos.		
Manifestando en forma oral y escrita la importancia que tiene el aire, el agua, el suelo en la salud del ser humano y los demás seres vivos.			Identifica la naturaleza y diferencias dentro de ellos seres vivos y no vivos.		
INDICADORES			Reconoce la organización de los seres vivos en población comunidades biológicas.		
Manifiesta la importancia del aire, el agua y el suelo para la salud del ser humano y los demás seres vivos.			Explica la importancia de la función de nutrición para el desarrollo y crecimiento de los seres vivos.		
Identifica la naturaleza y diferencias dentro de ellos seres vivos y no vivos.			Describe la excreción como el proceso necesario para eliminar las sustancias de desecho del organismo.		
Reconoce la organización de los seres vivos en población comunidades biológicas.			DIFICULTADES		
Explica la importancia de la función de nutrición para el desarrollo y crecimiento de los seres vivos.			Se le dificulta Identificar la naturaleza y diferencias dentro de ellos seres vivos y no vivos.		
Describe la excreción como el proceso necesario para eliminar las sustancias de desecho del organismo.			Se le dificulta e le dificulta reconocer la organización de los seres vivos en población comunidades biológicas.		
			Se le dificulta explicar la importancia de la función de nutrición para el desarrollo y crecimiento de los seres vivos.		
			Se le dificulta describe la excreción como el proceso necesario para eliminar las sustancias de		

	<p>desecho del organismo. Se le dificulta diferenciar dentro de la naturaleza los seres vivos y no vivos. Se le dificulta reconocer la organización de los seres vivos en población, comunidad e individuo.</p> <p>RECOMENDACIONES Su comportamiento no favorece al buen desempeño académico, ni actitudinal. ¡Felicitaciones! Se nota motivación e interés por cada una de las actividades en clase. Se valora su participación activa e interés en las actividades en el aula. Se le recomienda ser más responsable en la presentación y ejecución de sus actividades escolares. Se le recomienda poner más atención a las explicaciones para un mejor rendimiento académico. Su desempeño es muy bueno, con un pequeño esfuerzo alcanzará la excelencia. Se le recomienda realizar ejercicios para mejorar la letra. Demuestra desinterés y apatía ante el trabajo de la asignatura. Debe adquirir hábitos que le permitan afianzar su responsabilidad. Cumple y responde con los deberes académicos dentro y fuera de la institución. Su desempeño podría ser mejor, asúmalo con mayor compromiso.</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION Durante el desarrollo del primer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Registro es para capturar la actividad de la computadora portátil. Te permite capturar imágenes fijas, videos, y / o audio. Cuenta con una interfaz sencilla y funciona tanto en modo portátil y libros electrónicos. una interfaz para el intercambio de imágenes entre múltiples XO ✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario
--	--

		<p>imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa</p> <p>✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla.</p> <p>Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que más se ajuste a la necesidades de los estudiantes.</p>	
PERIODO 2 GRADO CUARTO CIENCIAS	OBJETIVOS	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Comunicar sus ideas y reflexiones en forma oral y escrita, que representan las relaciones que se dan entre los seres vivos de la naturaleza.	Adaptaciones de los seres vivos, relaciones entre los seres vivos.	¿Cuáles son las adaptaciones y relaciones que se dan entre los seres vivos?
	EVALUACION		
	Elaboración de un collage, la realización de un dibujo que explique las relaciones que se dan entre los seres vivos, talleres, mesa redonda, participación en clase evaluación.		
	LOGROS	DESCRPTORES	
	<p>Reconociendo las adaptaciones físicas de funcionamiento y comportamiento.</p> <p>Identificando las adaptaciones que se presentan en las plantas y los animales.</p> <p>Valorando las relaciones que existen entre los seres vivos.</p> <p>Identificando las interacciones en una comunidad.(cooperación, mutualismo, comensalismo).</p> <p>INDICADORES</p> <p>Reconoce e identifica las adaptaciones físicas, de funcionamiento y comportamiento.</p> <p>Comprende e Identifica las adaptaciones de las plantas y adaptaciones de los animales.</p> <p>Reconoce las relaciones que existen entre los seres vivos.</p>	<p>FORTALEZAS</p> <p>Reconoce e identifica las adaptaciones físicas, de funcionamiento y comportamiento.</p> <p>Comprende e Identifica las adaptaciones de las plantas y adaptaciones de los animales.</p> <p>Reconoce las relaciones que existen entre los seres vivos.</p> <p>Reconoce e identifica las interacciones en una comunidad (cooperación, mutualismo, comensalismo)</p> <p>DIFICULTADES.</p> <p>Desconoce las adaptaciones físicas, de funcionamiento y comportamiento.</p> <p>Se le dificulta comprender las relaciones que existen entre los seres vivos.</p> <p>No identifica los tipos de alimento según su origen o según su función.</p> <p>Se le dificulta identificar las interacciones en una comunidad (cooperación, Mutualismo, comensalismo).</p> <p>RECOMENDACIONES</p> <p>Su comportamiento no favorece al buen desempeño académico, ni actitudinal.</p> <p>¡Felicitaciones! Se nota motivación e interés por cada una de las actividades en clase.</p> <p>Se valora su participación activa e interés en las actividades en el aula.</p>	

<p>Reconoce e identifica las interacciones en una comunidad (cooperación, mutualismo, comensalismo)</p>	<p>Se le recomienda ser más responsable en la presentación y ejecución de sus actividades escolares. Se le recomienda poner más atención a las explicaciones para un mejor rendimiento académico. Su desempeño es muy bueno, con un pequeño esfuerzo alcanzará la excelencia. Se le recomienda realizar ejercicios para mejorar la letra. Demuestra desinterés y apatía ante el trabajo de la asignatura. Debe adquirir hábitos que le permitan afianzar su responsabilidad. Cumple y responde con los deberes académicos dentro y fuera de la institución. Su desempeño podría ser mejor, asúmalo con mayor compromiso.</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del primer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Registro es para capturar la actividad de la computadora portátil. Te permite capturar imágenes fijas, videos, y / o audio. Cuenta con una interfaz sencilla y funciona tanto en modo portátil y libros electrónicos. una interfaz para el intercambio de imágenes entre múltiples XO ✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa ✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla. ✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa <p>Nota: el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que más se ajuste a las</p>
---	--

		necesidades de los estudiantes.	
PERÍODO 3 GRADO CUARTO CIENCIAS	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Diferenciar los tipos de alimentos que necesitan los seres vivos para poder sobre vivir.	Necesidad de alimento en los seres vivos, circulación de energía en los ecosistemas.	¿Por qué es la necesidad de los seres vivos alimentarse?
	EVALUACION		
	Exposiciones, trabajo en grupo e individual, tareas, participación en grupo, talleres, investigación, análisis de una película, y evaluación.		
	LOGROS		DESCRIPTORES
	Identificando los diferentes tipos de alimentos que hay para nuestro beneficio. Comprendiendo la necesidad que tienen los seres vivos de alimentarse. Explicando las clases de seres vivos según su forma de alimentación. Explicando cómo fluye la energía en un ecosistema.		FORTALEZAS Identifica la naturaleza y diferencias dentro de ellas seres vivos y no vivos. Comprende la necesidad que tienen los seres vivos de alimentarse. Reconoce e identifica los tipos de alimentos según su origen o según la función. Comprende e Identifica las clases de seres vivos según su forma de alimentación. Comprende y explica como fluye la energía en un ecosistema.
	INDICADORES Identifica la naturaleza y diferencias dentro de ellas seres vivos y no vivos. Comprende la necesidad que tienen los seres vivos de alimentarse. Reconoce e identifica los tipos de alimentos según su origen o según la función. Comprende e Identifica las clases de seres vivos según su forma de alimentación. Comprende y explica como fluye la energía en un ecosistema.		DIFICULTADES Se le dificulta comprender la necesidad que tienen los seres vivos de alimentarse. Se le dificulta reconocer e identificar los tipos de alimentos según su origen o según la función. Se le dificulta comprender e Identificar las clases de seres vivos según su forma de alimentación. Se le dificulta comprender y explicar como fluye la energía en un ecosistema. Se le dificulta reconocer la importancia que tiene el equilibrio ecológico.
			RECOMENDACIONES Su comportamiento no favorece al buen desempeño académico, ni actitudinal. ¡Felicitaciones! Se nota motivación e interés por cada una de las actividades en clase. Se valora su participación activa e interés en las actividades en el aula. Se le recomienda ser más responsable en la presentación y ejecución de sus actividades escolares. Se le recomienda poner más atención a las explicaciones para un mejor rendimiento académico. Su desempeño es muy bueno, con un pequeño esfuerzo alcanzará la excelencia. Se le recomienda realizar ejercicios para mejorar la letra. Demuestra desinterés y apatía ante el trabajo de la asignatura. Debe adquirir hábitos que le permitan afianzar su responsabilidad. Cumple y responde con los deberes académicos dentro y fuera de la institución. Su desempeño podría ser mejor, asúmalo con mayor compromiso.

	<p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del tercer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Registro es para capturar la actividad de la computadora portátil. Te permite capturar imágenes fijas, videos, y / o audio. Cuenta con una interfaz sencilla y funciona tanto en modo portátil y libros electrónicos. una interfaz para el intercambio de imágenes entre múltiples XO ✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa ✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla. ✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa <p>Nota: el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que más se ajuste a las necesidades de los estudiantes.</p>		
	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
Período 4	Reconocer que los recursos naturales se agotan y es necesario aplicar medidas para conservarlos como patrimonio de las generaciones venideras.	Equilibrio en los ecosistemas, la materia y el sistema solar.	¿Cuál es la importancia del equilibrio en los ecosistemas?
	EVALUACION		
	Realizar una maqueta, talleres, una composición sobre el equilibrio en el ecosistema, tareas, participación en clase y evaluación.		
	LOGROS	DESCRIPTORES	

<p>Analizando la importancia del equilibrio ecológico para nuestro bienestar. Identificando las propiedades físicas y químicas de la materia. Reconociendo como está conformado el sistema solar en el universo. Desarrollando actividades en las que verifica las medidas de masa, peso, volumen y densidad de los objetos.</p> <p>INDICADORES Comprende y analiza la importancia del equilibrio ecológico. Reconoce e identifica las propiedades generales y específicas de la materia. Reconoce y explica cómo está conformado el sistema solar en el universo. Desarrolla actividades en las que verifica la medida de masa, peso, volumen y densidad de un objeto.</p>	<p>FORTALEZAS Comprende y analiza la importancia del equilibrio ecológico. Reconoce e identifica las propiedades generales y específicas de la materia. Reconoce y explica como está conformado el sistema solar en el universo. Desarrolla actividades en las que verifica la medida de masa, peso, volumen y densidad de un objeto.</p> <p>DIFICULTADES Se le dificulta reconocer la importancia que tiene el equilibrio ecológico. Se le dificulta identificar las propiedades generales y específicas de la materia. Se le dificulta aprenderse el orden de los planetas que componen el sistema solar. No diferencia los asteroides de los cometas que existen en el universo. Se le dificulta explicar como está conformado el sistema solar en el universo.</p> <p>RECOMENDACIONES Su comportamiento no favorece al buen desempeño académico, ni actitudinal. ¡Felicitaciones! Se nota motivación e interés por cada una de las actividades en clase. Se valora su participación activa e interés en las actividades en el aula. Se le recomienda ser más responsable en la presentación y ejecución de sus actividades escolares. Su desempeño es muy bueno, con un pequeño esfuerzo alcanzará la excelencia. Se le recomienda realizar ejercicios para mejorar la letra. Demuestra desinterés y apatía ante el trabajo de la asignatura. Debe adquirir hábitos que le permitan afianzar su responsabilidad. Cumple y responde con los deberes académicos dentro y fuera de la institución. Su desempeño podría ser mejor, asímalo con mayor compromiso.</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION Durante el desarrollo del cuarto periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la
---	---

creatividad y el análisis lógico.

- ✓ **Registro** es para capturar la actividad de la computadora portátil. Te permite capturar imágenes fijas, videos, y / o audio. Cuenta con una interfaz sencilla y funciona tanto en modo portátil y libros electrónicos. una interfaz para el intercambio de imágenes entre múltiples XO
- ✓ **Story Builder** es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa
- ✓ **Memorizar** se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla.
- ✓ **Story Builder** es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa

Nota: el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que más se ajuste a las necesidades de los estudiantes.

CIENCIAS SOCIALES

INSTITUCION EDUCATIVA			
ÁREA	CIENCIAS SOCIALES INTEGRADAS	PROGRAMACION DE AREA	
DOCENTES			
1. JUSTIFICACION			
<p>El proceso de enseñanza y apropiación de las ciencias sociales de manera integrada, tiene como fin correlacionar los diferentes componentes relacionados con la geografía, la historia, la democracia y constitución y las competencias básicas ciudadanas y laborales.</p> <p>De esta forma el proceso de enseñanza aprendizaje debe convertirse en un espacio pedagógico que oriente al estudiante a comprender su entorno, por lo tanto se busca, no únicamente la adquisición de conocimientos, sino lograr que el estudiante reflexione y pueda adoptar actitudes frente a la realidad y en la época y espacio donde le corresponda vivir.</p>			
2. OBJETIVO GENERAL			
Identificar, analizar y contrastar los procesos evolutivos del universo y la humanidad, desde el punto de vista GEO histórico, cultural, social, democrático y constitucional en el mundo actual, con el fin que el ser humano pueda ser competitivo dentro del entorno de la sociedad			
3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS		6. PORTAFOLIO PEDAGOGICO.	
3.1. Promover la sana convivencia de la sociedad por medio del conocimiento y valoración del conocimiento histórico mundial y de la nación Colombiana. 3.2 Fomentar el valor de la democracia por medio del estudio de la constitución política de Colombia 3.3 Reconocer los valores culturales de Colombia como un principio universal de nuestra identidad social 3.4 Argumentar y tratar de solucionar las problemáticas de carácter social de nuestra sociedad colombiana.		Las ciencias sociales como representante directa y memoria del actuar cultural, tiene dentro de su andamiaje la posibilidad de transmisión, indispensable para la tarea pedagógica; para ello recurre a diferentes medios, que en sus mayoría son expresiones de la memoria de la especie humana, así como son los mapas, los documentos históricos y demás fuentes de las cuales se ha nutrido y se nutrirá la historia en su futuro para seguirse contando.	
4. MODELO PEDAGÓGICO.	4.8 MÉTODO.	6.1 Mapas Geográficos 6.2 Sopas de letras 6.3 Mapas conceptuales 6.4 Videos 6.5 Presentaciones en Video Bean 6.6 XO 6.7 Redes sociales temáticas	8.3 COMPETENCIAS LABORALES.
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Aprendizaje significativo en el cual se elabora un diálogo entre tres actores: el entorno (cultura), el sujeto que aprende (estudiante), y el sujeto que facilita el aprendizaje (profesor). El entorno, es decir la cultura, sólo puede ser significativa para el humano, si ésta se		Actitud analítica Cualidades Personales, liderazgo, autonomía. Gestión de recursos Trato o relaciones sociales interpersonales Manejo de sistemas, Manejo de la información. Resolución de conflictos

<p>historia, reconociendo los cambios sufridos por el mundo en la construcción de modelos políticos de gobierno y de estado.</p>	<p>presenta de manera clara.</p>		<p>Habilidad de pensamientos Orientación de servicio Trabajo individual y en equipo Inteligencia personal Hablar, comunicar, Gestionar Recursos cognocitivos Matemáticas, Lectura y escritura Otras competencias y Manejo de un arte</p>
<p>4.7 PARADIGMA. Reflexionar de manera crítica la realidad del país y del mundo con relación a hechos pasados, presentes y las proyecciones al futuro. Ser una persona socialmente activa en pro de mejorar su calidad de vida y servir como mediador en la solución de conflicto</p>	<p>4.8 RECURSOS. Humanos Guías y módulos de investigación. Computadores (XO) Internet, Aulas virtuales, Blog, Applets Mec (materia educativo computarizado Almanaques mundiales Cartillas, libros documentos históricos. Folletos de trabajo cartográfico Películas, Noticias Internet, radio, cartógrafo, video vean, papelería de miscelánea, constitución.</p>	<p>7. MEDIOS DE EVALUACION. ✓ Formulación de cuestionarios que permitan mirar cuanto hemos aprendido. ✓ Elaboración de mapas conceptuales y demostrativos. ✓ Valoración de mapas, maquetas y apuntes de desarrollo temático.</p>	<p>9. LOGROS Objetivo propuesto en el área para desarrollar un conocimiento aplicable a la realidad, sociedad, la cual le da al estudiante herramientas para un correcto desarrollo personal, que al involucrarse en la sociedad, entre en relación con las demás personas y pueda servir de una manera correcta en la solución de conflicto.</p>
<p>4.1 ESCUELA Espacio propicio para la generación y desarrollo de procesos de aprendizaje, en el cual el educando se apropia del conocimiento par aplicarlo a su vida diaria, en beneficio de una sociedad.</p>	<p>4.10 EVALUACIÓN Responsable en el manejo y la aplicación de la información. Sociable y tolerante en el desarrollo de actividades grupales. Respetuoso frente al trabajo propio y de sus compañeros. Cumplidor de las normas de manual de convivencia. Abierto a nuevos procesos del conocimiento.</p>	<p>✓ Observación y análisis de situaciones problemáticas que requieran conocimiento previo y manejo de conceptos ✓ Lecturas dirigidas, juegos didácticos, obras de teatro, simulación de situaciones históricas, Izadas de banderas.</p>	<p>INDICADORES DE LOGROS Son las fragmentaciones del logro general, lo que quiere decir, son pequeña metas que me llevan a lograr un objetivo específico y general, creando en el estudiante Una estructura que pasa de lo particular a lo general y de lo general a lo particular. Con esto aplicamos el método deductivo e inductivo.</p>

	Serio y cumplidor de sus obligaciones.		
<p>4.4 EL MAESTRO. Un facilitador del conocimiento el cual que le orienta de manera clara y ordenada los diferentes procesos cognitivos el cual le da herramientas al estudiante para un desenvolvimiento en la sociedad de acuerdo a las normativas establece por la sociedad la ley.</p>	<p>5 REFERENTE LEGAL Artículo 115 de 1994 Título 1 Artículo 5 Fines de la educación 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,13. Título II Artículo 13 Objetivo de la educación básica A, b, c, e, h,</p>	<p>.8 .COMPETENCIAS. Desarrollo de la persona Formación de derechos y respeto por la ley. Participación democrática Respeto a la vida y a los derechos humanos Compresión y respeto a la cultura del país Identidad cultural Creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional Practica de la solidaridad Capacidad crítica y analítica orientada al mejoramiento de la calidad de vida, cultural y participación en la búsqueda de solución de conflictos Defensa del patrimonio nacional del país. .</p>	<p>11. DESCRIPTORES. (EXPLICAR QUE SON). LAS FORTALEZAS. Son los aspectos positivos que hacen que al estudiante se le facilite el aprendizaje de los diferentes contenidos vistos en el área, Logros alcanzados 8.11LAS DIFICULTADES. Aspectos no alcanzados dentro del desarrollo del aprendizaje, dificultad en el desarrollo y apropiación del proceso del conocimiento en el cual el estudiante Demuestra falencias. Logros no alcanzados 8.12LAS RECOMENDACIONES. Sugerencias para el mejoramiento en aspectos académicos y convivenciales que le ayuden a reflexionar sobre los resultados obtenidos a nivel estudiantil.</p>
<p>4.4 EL ESTUDIANTE. Actor principal del proceso educativo, el cual transforma el conocimiento como un elemento reflexivo, y crítico frente a situaciones de su diario vivir, en un contexto social dado, y que le exige una manera de actuar de acuerdo a las normas establecidas por la sociedad Y la ley</p>		<p>8.2 COMPETENCIAS CIUDADANAS. Habilidad de identificar las distintas consecuencias que podría tener una decisión, la capacidad de ver la misma situación desde diferentes puntos de vista. Habilidades que debe tener el estudiante para establecer un diálogo constructivo con las otras personas.</p>	<p>LAS ESTRATEGIAS Creación de actividades propias bajo ambientes de aprendizaje colaborativo, bajo entornos reales.</p>
12 ESTÁNDARES			

GRADOS	ESTANDAR
PRIMERO	<p>Me reconozco como ser social e histórico, miembro de un país con diversas etnias y culturas, con un legado que genera identidad nacional.</p> <p>Identifico algunas características físicas, sociales, culturales y emocionales que hacen de mí un ser único.</p> <p>Identifico y describo algunas características socioculturales de comunidades a las que pertenezco y de otras diferentes a las mías.</p> <p>Identifico y describo cambios y aspectos que se mantienen en mí y en las organizaciones de mi entorno.</p> <p>Reconozco en mi entorno cercano las huellas que dejaron las comunidades que lo ocuparon en el pasado (monumentos, museos, sitios de conservación histórica...).</p> <p>Identifico y describo algunos elementos que permiten reconocermme como miembro de un grupo regional y de una nación (territorio, lenguas, costumbres, símbolos patrios...).</p> <p>Reconozco características básicas de la diversidad étnica y cultural en Colombia.</p> <p>Identifico los aportes culturales que mi comunidad y otras diferentes a la mía han hecho a lo que somos hoy.</p> <p>Reconozco conflictos que se generan cuando no se respetan mis rasgos particulares o los de otras personas.</p>
SEGUNDO	<p>Me reconozco como ser social e histórico, miembro de un país con diversas etnias y culturas, con un legado que genera identidad nacional.</p> <p>Identifico algunas características físicas, sociales, culturales y emocionales que hacen de mí un ser único.</p> <p>Identifico y describo algunas características socioculturales de comunidades a las que pertenezco y de otras diferentes a las mías.</p> <p>Identifico y describo cambios y aspectos que se mantienen en mí y en las organizaciones de mi entorno.</p> <p>Reconozco en mi entorno cercano las huellas que dejaron las comunidades que lo ocuparon en el pasado (monumentos, museos, sitios de conservación histórica...).</p> <p>Identifico y describo algunos elementos que permiten reconocermme como miembro de un grupo regional y de una nación (territorio, lenguas, costumbres, símbolos patrios...).</p> <p>Reconozco características básicas de la diversidad étnica y cultural en Colombia.</p> <p>Identifico los aportes culturales que mi comunidad y otras diferentes a la mía han hecho a lo que somos hoy.</p> <p>Reconozco conflictos que se generan cuando no se respetan mis rasgos particulares o los de otras personas.</p>
TERCERO	<p>Me reconozco como ser social e histórico, miembro de un país con diversas etnias y culturas, con un legado que genera identidad nacional.</p> <p>Identifico algunas características físicas, sociales, culturales y emocionales que hacen de mí un ser único.</p> <p>Identifico y describo algunas características socioculturales de comunidades a las que pertenezco y de otras diferentes a las mías.</p> <p>Identifico y describo cambios y aspectos que se mantienen en mí y en las organizaciones de mi entorno.</p> <p>Reconozco en mi entorno cercano las huellas que dejaron las comunidades que lo ocuparon en el pasado (monumentos, museos, sitios de conservación histórica...).</p> <p>Identifico y describo algunos elementos que permiten reconocermme como miembro de un grupo regional y de una nación (territorio, lenguas, costumbres, símbolos patrios...).</p>

	<p>Reconozco características básicas de la diversidad étnica y cultural en Colombia.</p> <p>Identifico los aportes culturales que mi comunidad y otras diferentes a la mía han hecho a lo que somos hoy.</p> <p>Reconozco conflictos que se generan cuando no se respetan mis rasgos particulares o los de otras personas.</p>
CUARTO	<p>Reconozco la interacción entre el ser humano y el paisaje en diferentes contextos e identifico las acciones económicas y las consecuencias que resultan de esta relación.</p> <p>Me identifico como un ser humano único, miembro de diversas organizaciones sociales y políticas necesarias para el bienestar y el desarrollo personal y comunitario; reconozco que las normas son acuerdos básicos que buscan la convivencia pacífica en la diversidad.</p> <p>Me ubico en el entorno físico y de representación (en mapas y planos) utilizando referentes espaciales como arriba, abajo, dentro, fuera, derecha, e izquierda.</p> <p>Establezco relaciones entre los espacios físicos que ocupo (salón de clase, colegio, municipio...) y sus representaciones (mapas, planos, maquetas...).</p> <p>Reconozco diversas formas de representación de la Tierra.</p> <p>Reconozco y describo las características físicas de las principales formas del paisaje.</p> <p>Identifico y describo las características de un paisaje natural y de un paisaje cultural.</p> <p>Establezco relaciones entre los accidentes geográficos y su representación gráfica.</p> <p>Establezco relaciones entre paisajes naturales y paisajes culturales.</p> <p>Identifico formas de medir el tiempo (horas, días, años...) y las relaciono con las actividades de las personas.</p> <p>Comparo actividades económicas que se llevan a cabo en diferentes entornos.</p> <p>Establezco relaciones entre el clima y las actividades económicas de las personas.</p> <p>Reconozco, describo y comparo las actividades económicas de algunas personas en mi entorno y el efecto de su trabajo en la comunidad.</p> <p>Identifico los principales recursos naturales (renovables y no renovables).</p> <p>Reconozco factores de tipo económico que generan bienestar o conflicto en la vida social.</p> <p>Reconozco que los recursos naturales son finitos y exigen un uso responsable.</p> <p>Identifico y describo características y funciones básicas de organizaciones sociales y políticas de mi entorno (familia, colegio, barrio, vereda, Corregimiento, resguardo, territorios (afro colombianos, municipio...)).</p> <p>Identifico situaciones cotidianas que indican cumplimiento o incumplimiento en las funciones de algunas organizaciones sociales y políticas de mi entorno.</p> <p>Comparo las formas de organización propias de los grupos pequeños (familia, salón de clase, colegio...) con las de los grupos más grandes (resguardo, territorios afro colombianos, municipio...).</p> <p>Identifico factores que generan cooperación y conflicto en las organizaciones sociales y políticas de mi entorno y explico por qué lo hacen.</p> <p>Identifico mis derechos y deberes y los de otras personas en las comunidades a las que pertenezco.</p> <p>Identifico normas que rigen algunas comunidades a las que pertenezco y explico su utilidad.</p>

	<p>Reconozco algunas normas que han sido construidas socialmente y distingo aquellas en cuya construcción y modificación puedo participar (normas del hogar, manual de convivencia escolar, Código de Tránsito...).</p> <p>Reconozco y respeto diferentes puntos de vista.</p> <p>Comparo mis aportes con los de mis compañeros y compañeras e incorporo en mis conocimientos y juicios elementos valiosos aportados por otros.</p> <p>Respeto mis rasgos individuales y los de otras personas (género, etnia, religión...).</p> <p>Reconozco situaciones de discriminación y abuso por irrespeto a los rasgos individuales de las personas (religión, etnia, género, discapacidad...) y propongo formas de cambiarlas.</p> <p>Reconozco la diversidad étnica y cultural de mi comunidad, mi ciudad...</p> <p>Participé en actividades que expresan valores culturales de mi comunidad y de otras diferentes a la mía.</p> <p>Participo en la construcción de normas para la convivencia en los grupos sociales y políticos a los que pertenezco (familia, colegio, barrio...). Cuido mi cuerpo y mis relaciones con los demás.</p> <p>Cuido el entorno que me rodea y manejo responsablemente las basuras.</p> <p>Uso responsablemente los recursos (papel, agua, alimentos...).</p> <p>Valoro aspectos de las organizaciones sociales y políticas de mi entorno que promueven el desarrollo individual y comunitario.</p> <p>Hago preguntas acerca de los fenómenos políticos, económicos sociales y culturales estudiados (Prehistoria, pueblos prehispánicos colombianos...).</p> <p>Planteo conjeturas que respondan provisionalmente a estas preguntas.</p> <p>Utilizo diferentes tipos de fuentes para obtener la información que necesito (textos escolares, cuentos y relatos, entrevistas a profesores y familiares, dibujos, fotografías y recursos virtuales...).</p> <p>Organizo la información obtenida utilizando cuadros, gráficas... y la archivo en orden.</p> <p>Establezco relaciones entre información localizada en diferentes fuentes y propongo respuestas a las preguntas que planteo.</p> <p>Reconozco que los fenómenos estudiados tienen diversos aspectos que deben ser tenidos en cuenta (cambios a lo largo del tiempo, ubicación geográfica, aspectos económicos...).</p> <p>Reviso mis conjeturas iniciales.</p> <p>Utilizo diversas formas de expresión (exposición oral, dibujos, carteleros, textos cortos...) para comunicar los resultados de mi investigación.</p> <p>Doy crédito a las diferentes fuentes de la información obtenida (cuento a mis</p> <p>Compañeros a quién entrevisté, qué libros leí, qué dibujos comparé, cito información de fuentes escritas...).</p> <p>Identifico y explico fenómenos sociales y económicos que permitieron el paso del nomadismo al sedentarismo (agricultura, división del trabajo...).</p> <p>Identifico, describo y comparo algunas características sociales, políticas, económicas y culturales de las comunidades prehispánicas de Colombia y América.</p> <p>Relaciono estas características con las condiciones del entorno particular de cada cultura.</p> <p>Comparo características de los grupos prehispánicos con las características sociales, políticas, económicas y culturales actuales.</p>
--	---

	<p>Identifico los propósitos de las organizaciones coloniales españolas y describo aspectos básicos de su funcionamiento.</p> <p>Identifico y comparo algunas causas que dieron lugar a los diferentes periodos históricos en Colombia (Descubrimiento, Colonia, Independencia...).</p>
QUINTO	<p>Reconozco que tanto los individuos como las organizaciones sociales se transforman con el tiempo, construyen un legado y dejan huellas que permanecen en las sociedades actuales.</p> <p>Reconozco la utilidad de las organizaciones político-administrativas y sus cambios a través del tiempo como resultado de acuerdos y conflictos.</p> <p>Me ubico en el entorno físico utilizando referentes espaciales (izquierda, derecha, puntos cardinales).</p> <p>Utilizo coordenadas, escalas y convenciones para ubicar los fenómenos históricos y culturales en mapas y planos de representación.</p> <p>Identifico y describo características de las diferentes regiones naturales del mundo (desiertos, polos, selva húmeda tropical, océanos...).</p> <p>Identifico y describo algunas de las características humanas (sociales, culturales...) de las diferentes regiones naturales del mundo.</p> <p>Clasifico y describo diferentes actividades económicas (producción, distribución, consumo...) en diferentes sectores económicos (agrícola, ganadero, minero, industrial...) y reconozco su impacto en las comunidades.</p> <p>Reconozco los diferentes usos que se le dan a la tierra y a los recursos naturales en mi entorno y en otros (parques naturales, ecoturismo, ganadería, agricultura...).</p> <p>Identifico organizaciones que resuelven las necesidades básicas (salud, educación, vivienda, servicios públicos, vías de comunicación...) en mi comunidad, en otras y en diferentes épocas y culturas; identifico su impacto sobre el desarrollo.</p> <p>Identifico y describo algunas características de las organizaciones político-administrativas colombianas en diferentes épocas (Real Audiencia, Congreso, Concejo Municipal...).</p> <p>Comparo características del sistema político-administrativo de Colombia –ramas del poder público –en las diferentes épocas.</p> <p>Explico semejanzas y diferencias entre organizaciones político-administrativas.</p> <p>Explico el impacto de algunos hechos históricos en la formación limítrofe del territorio colombiano (Virreinato de la Nueva Granada, Gran Colombia, separación de Panamá...).</p> <p>Reconozco las responsabilidades que tienen las personas elegidas por voto popular y algunas características de sus cargos (personeros estudiantiles, concejales, congresistas, presidente...)</p> <p>Conozco los Derechos de los Niños e identifico algunas instituciones locales, nacionales e internacionales que velan por su cumplimiento (personería estudiantil, comisaría de familia, UNICEF...).</p> <p>Reconozco y respeto diferentes puntos de vista acerca de un fenómeno social.</p> <p>Participó en debates y discusiones: asumo una posición, la confronto con la de otros, la defiendo y soy capaz de modificar mis posturas si lo considero pertinente.</p> <p>Respeto mis rasgos individuales y culturales y los de otras personas (género, etnia...).</p> <p>Asumo una posición crítica frente a situaciones de discriminación y abuso por irrespeto a los rasgos individuales de las personas (etnia, género...) y propongo formas de cambiarlas.</p>

	<p>Reconozco la importancia de los aportes de algunos legados culturales, científicos, tecnológicos, artísticos, religiosos... en diversas épocas y Entornos.</p> <p>Participo en la construcción de normas para la convivencia en los grupos a los que pertenezco (familia, colegio, barrio...).</p> <p>Cuido mi cuerpo y mis relaciones con las demás personas.</p> <p>Cuido el entorno que me rodea y manejo responsablemente las basuras.</p> <p>Uso responsablemente los recursos (papel, agua, alimento, energía...).</p> <p>Defiendo mis derechos y los de otras personas y contribuyo a denunciar ante las autoridades competentes (profesor, padres, comisaría de familia...) casos en los que son vulnerados.</p> <p>Reconozco algunas características físicas y culturales de mi entorno, su interacción y las consecuencias sociales, políticas y económicas</p>
SEXTO	<p>Analizar cómo diferentes culturas producen, transforman y distribuyen recursos, bienes y servicios de acuerdo con las características físicas de su entorno.</p> <p>Reconocer y valorar la presencia de diversos legados – de diferentes épocas y regiones—para el desarrollo de la humanidad.</p> <p>Comprender el proceso que permitió a los europeos dominar a los pueblos americanos haciendo énfasis en el caso de Colombia.</p> <p>Adquirir los conocimientos básicos en la descripción y afianzamiento de la espacio temporalidad histórica de los periodos denominados: prehistórica, civilizaciones del agua, civilizaciones precolombinas y helénico romana.</p> <p>Precisar la posición geográfica y astronómica de Colombia y entender las consecuencias de dicha posición. Reconocer las relaciones mutuas entre el ambiente físico y el desarrollo de las actividades humanas</p> <p>Dominar conceptos claves del análisis geográfico.</p> <p>Desarrollar habilidades para leer, interpretar y analizar material cartográfico y otras fuentes de información para la geografía.</p> <p>Comprender procesos humanos y físicos en variedad de escalas (local, nacional o global).</p> <p>Conocer y evaluar distintos planteamiento e interpretaciones de los fenómenos geográficos.</p> <p>Reconocer las relaciones mutuas entre el ambiente físico y el desarrollo de las actividades humanas.</p> <p>Desarrollar experiencias de trabajo de campo dirigidas al reconocimiento y análisis de los fenómenos geográficos.</p> <p>Integrar el reconocimiento del propio espacio temporal al descubrimiento de la prehistoria, dentro del desarrollo de la temática sugerida para grado sexto.</p> <p>Comprender el desarrollo histórico contextual de las civilizaciones egipcia, mesopotámica y sumeria; junto con las de oriente medio y lejano; para poseer un panorama histórico definido sobre ellas.</p> <p>Comparar las civilizaciones precolombinas que se desarrollaron en la península del Yucatán y en la Cordillera de los Andes; con un especial énfasis en la cosmogonía y la ubicación espacial.</p> <p>Reconocer la importancia del periodo clásico en el marco del reconocimiento de la herencia histórica que posee la cultura occidental, basada en las civilizaciones griega y romana</p>
SEPTIMO	<p>Reconocer y valorar la presencia de diversos legados culturales de diferentes épocas y regiones para el desarrollo de la humanidad.</p>

	<p>Analizar como las diferentes culturas producen, transforman y distribuyen recursos, bienes y servicios de acuerdo con las características físicas.</p> <p>Formular preguntas acerca de hechos políticos, económicos, sociales y culturales y plantear conjeturas que las respondan provisionalmente.</p> <p>Describir características de la organización social, política o económica de algunas culturas y épocas.</p> <p>Establecer relaciones entre las diferentes culturas y sus épocas.</p> <p>Reconocer que la división entre un periodo histórico y otro es un intento por caracterizar los hechos a partir de las marcadas transformaciones sociales.</p> <p>Identificar algunas características sociales, políticas y económicas de diferentes periodos históricos a partir de manifestaciones artísticas de cada época.</p> <p>Identificar algunas situaciones que han generado conflictos en las organizaciones sociales</p> <p>Comparar las diferentes organizaciones sociales de diferentes culturas con las de la actualidad en el país y proponer explicaciones para las semejanzas y diferencias</p> <p>Explicar el impacto generado por el encuentro de América, Europa y África sobre los sistemas de producción tradicionales</p> <p>Identificar los criterios que permiten establecer la división política de un territorio.</p> <p>Participar en debates y discusiones y asumiendo una posición crítica</p>
OCTAVO	<p>Reconocer y analizar la interacción permanente entre el espacio geográfico y el ser humano y evaluar críticamente los avances y limitaciones de esta relación.</p> <p>Identificar el potencial de los diversos legados sociales, políticos, económicos y culturales como fuentes de identidad, promotores del desarrollo de cooperación y conflicto en Colombia.</p> <p>Integrar el reconocimiento del contexto naciente de burguesía y su posterior desenlace en la revolución francesa.</p> <p>Comprender el desarrollo histórico contextual de las distintas naciones europeas: Francia, Alemania, Reino Unido, España, etc.; y su posterior expansión bajo el colonialismo.</p> <p>Identificar y describir las distintas geografías existentes en los continentes africano, asiático y oceánico, y su papel histórico como colonias europeas.</p> <p>Reconocer la importancia de las independencias americanas, en especial el proceso de independencia de los Estados Unidos de América y países latinoamericanos.</p> <p>Comprender el contexto que envuelve a Colombia entre 1810 – 1886, dentro de los periodos de independencia, patria boba y principios de la república.</p>
NOVENO	<p>Reconocer y analizar la interacción permanente entre el espacio geográfico y el ser humano y evaluar críticamente los avances y limitaciones de esta relación.</p> <p>Identificar el potencial de diversos legados sociales, políticos, económicos y culturales como fuentes de identidad, promotores del desarrollo y fuentes de cooperación y conflictos mundiales y de Colombia</p> <p>Comprender y explicar el concepto de equidad de género</p> <p>Entender las obligaciones del Estado y el papel de la sociedad civil en la promoción y el cumplimiento de los derechos</p> <p>Promover los debates sobre la condición de la mujer en nuestro país</p> <p>Proponer posibles soluciones a los problemas relacionados con la situación actual del país</p>

	<p>Comprende algunas características del sector económico y su funcionamiento</p> <p>Proponer estrategias útiles en el mejoramiento de los niveles de calidad de vida de los colombianos</p> <p>Identificar las causas y efectos de las revoluciones liberales en Europa y su influencia en Latinoamérica</p> <p>Distinguir las diferencias entre las revoluciones en Europa y América</p> <p>Analizar el funcionamiento la división del poder en Colombia y su problemática actual</p> <p>Reflexionar acerca de la contradicción existente entre la variedad de recursos naturales y las condiciones climáticas frente a la abundancia de situaciones de hambre y pobreza en Colombia.</p> <p>Valorar los esfuerzos que hace el estado colombiano por garantizar y promover el respeto por los derechos humanos</p> <p>Comprender la importancia de un legislación adecuada para la conservación y promoción del medio ambiente</p> <p>Relacionar los diferentes conceptos que tienen que ver con los diferentes campos de la economía y el potencial agrícola de Colombia</p> <p>Establecer relaciones entre el desplazamiento de los sectores primario y secundario y el auge de los servicios en el desarrollo de la economía en Colombia</p>
DECIMO	<p>Identificar características culturales y sociales de los procesos de transformación que se generaron a partir del desarrollo político y económico de Colombia en el siglo XX.</p> <p>Integrar el reconocimiento de los espacios propios de poder, con la concepción teórica que de ello se tiene en el contexto colombiano.</p> <p>Comprender el desarrollo histórico contextual de las ideas políticas, comenzando con el concepto de ciudadanía griego y llevándolo a las ideas actuales de civismo basadas, en su mayoría, en la teoría de acción comunicativa.</p> <p>Identificar y describir los mecanismos de participación existentes en la legislación colombiana con respecto a la afirmación de derechos, pero también al cumplimiento de deberes.</p> <p>Reconocer la importancia de la conciencia política, dentro del papel histórico y social del hombre integro, además de la responsabilidad que todo hombre tiene de su semejante y de aquellos que existirán en un futuro.</p> <p>Establecer semejanzas y diferencias entre sujeto, sociedad civil y Estado, al igual que distinguirlos como factores activos en la defensa y promoción de los deberes y derechos humanos y mecanismos</p>
ONCE	<p>Identificar las principales causas y consecuencias, políticas, económicas, sociales y ambientales de la aplicación de las distintas teorías y modelos económicos en el siglo XX.</p> <p>Ratificar la defensa de la condición humana y el respeto por su diversidad: multicultural, étnica, de géneros y opción personal de vida como recreación de la identidad Colombiana</p> <p>Distinguir los aportes más destacados de la ley de la ley de la juventud(375 de 1997)</p> <p>Analizar los diferentes aportes que hace la constitución política de Colombia en la promoción y defensa de los derechos humanos y la dignidad humana</p> <p>Establecer relaciones entre los diversos tratados, convenios que se proponen garantizar la conservación del derecho internacional humanitario</p> <p>Presentar de manera crítica diferentes situaciones del contexto actual relacionadas con las violaciones a los derechos humanos</p>

Establecer posibles soluciones al conflicto armado del país y reconocer su complejidad desde diferentes puntos de vista
 Reconocer la riqueza y aportes de las distintas culturas como creadoras de diferentes tipos de saberes valiosos

15. ESCALA CONCEPTUAL DE EVALUACION.	16. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.
<p>4. EXCELENTE. Se considera excelente al estudiante que manifieste un óptimo desarrollo en las diferentes dimensiones humanas y desarrollo académico.</p> <p>5. SOBRESALIENTE. Es considerado el estudiante que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Haya obtenido la mayoría de logros propuestos dentro de la asignatura y manifieste un óptimo desarrollo en las diferentes dimensiones humanas y desempeño escolar. • Tenga justificadas todas las ausencias dentro del aula • Reconoce y supera sus dificultades de comportamiento • Desarrolla actividades curriculares específicas <p>ACEPTABLE. Se considera bajo este criterio al estudiante que:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Ha obtenido el mínimo de logros establecidos en la asignatura y necesita actividades de refuerzo y recuperación. b. Presenta inasistencias justificadas o no. c. Desarrolla un mínimo de actividades curriculares requeridas. d. Manifiesta un bajo sentido pertenencia con la institución. e. Tiene dificultades que puede superar en su totalidad. <p>6. INSUFICIENTE.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Para considerar a un estudiante bajo este criterio se tendrá en cuenta que: b. El estudiante no alcanza el mínimo de logros establecidos dentro de la asignatura, necesita refuerzo, afianzamiento y recuperación c. No alcanza los desempeños mínimos y requiere refuerzos. Sin embargo, después de haber realizado dichas actividades no logra alcanzar los desempeños previstos. d. Presenta inasistencia sin justificación alguna. e. Presenta continuas faltas de comportamiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizar el día de la identidad cultural, para que los estudiantes se apropien y valoren su entorno. ✓ Semana cultural en la que los estudiantes tienen la oportunidad de integrar diferentes áreas con la muestra de la riqueza cultural del país ✓ Salidas pedagógicas a museos del hombre, moneda, nacional; Parque Jaime Duque ✓ Reconocimiento de espacios del colegio ✓ Reconocimiento de espacio cercano: barrio. ✓ Orientación en espacios cercanos ✓ Habitación, salón de clases, colegio, localidad, barrio. ✓ Recolección de posibles problemas ambientales de la ciudad y del espacio cercano (el barrio) que influyen en el normal desarrollo del hombre (Contaminación de las aguas, Erosión, Contaminación atmosférica); Formulación de posibles soluciones. ✓ Creaciones propias bajo la utilización de las TIC

f. No desarrolla el mínimo de actividades curriculares requeridas. g. No manifiesta sentido de pertenencia a la institución. h. Incumple constantemente con la entrega de trabajos, talleres y tareas. 7. DEFICIENTE. a. Son aquellos estudiantes que no tienen algún grado de asimilación y desempeño b. Aquel estudiante que se encuentra en un nivel muy bajo de en la obtención de logros en la asignatura, debe realizar actividades de afianzamiento, refuerzo y recuperación. c. Presenta numerosas inasistencias que inciden en su desarrollo integral d. No desarrolla actividades requeridas para su aprendizaje	
--	--

INSTITUCION EDUCATIVA				
AREA		CIENCIAS SOCIALES		PLAN OPERATIVO
GRADO	TERCERO	H.S	3 HORAS	DOCENTE
ESTANDAR				
Reconoce diversos aspectos de la personas y de las organizaciones sociales y posición geográfico a las que pertenezco, así como los cambios que han ocurrido a través del tiempo.				
PERIODO 1 GRADO TERCERO CIENCIAS SOCIALES	OBJETIVO		EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Reconocer las diferentes disciplinas que conforman las ciencias sociales.		Las ciencias sociales	¿Qué son las ciencias sociales? ¿Quiénes vivimos, como nos vemos y como nos comunicamos en nuestra familiar?
	EVALUACION			
	Evaluación oral y escrita con preguntas de selección múltiple, realizar carteleros sobre los derechos y deberes que tenemos, cartillas relacionadas con los deberes y derechos de la comunidad, exposiciones sobre los temas vistos, aclaración de dudas mediante una mesa redonda. Cartilla.			
	LOGROS		DESCRIPTORES	
Identificación de las ciencias sociales y las diferentes disciplinas que las conforman.		FORTALEZAS Identifica cuales son las ciencias sociales y las diferentes disciplinas que la conforman. Identifica la constitución nacional como las normas que rigen al país.		
Reconocimiento de los diferentes grupos sociales que forman parte de la comunidad.		Reconocer los diferentes grupos sociales que forman parte de la comunidad. Identifica y practica elementos esenciales en una convivencia democrática. Establece semejanzas y diferencias entre la constitución nacional y el manual de convivencia. Comenta acerca de los derechos y los deberes de los niños y niñas.		

	<p>INDICADORES DE LOGROS</p> <p>Reconoce como esta conformado nuestro planeta tierra</p> <p>Reconoce el sitio donde vive y sus características físicas y culturales.</p> <p>Identifica las entidades territoriales que conforman el país.</p>	<p>Reconoce la responsabilidad que tenemos todas las personas con el ambiente.</p> <p>Reconoce los grupos que pertenecen a la institución y en la sociedad.</p> <p>Participa en el proceso democrático de los estamentos de la institución.</p> <p>Reconoce y valora los integrantes de la familia e identifica la función y responsabilidad de cada uno.</p> <p>Asume actitudes de respeto y protección de su institución y su comunidad educativa.</p> <p>Participa activamente en el desarrollo de las actividades propuestas en clase.</p> <p>Consulta con interés los temas propuestos en clase</p> <p>Muestra interés y agrado por los temas que se desarrollan en clase.</p> <hr/> <p>DIFICULTADES</p> <p>Se le dificulta identificar las ciencias sociales y las diferentes disciplinas que la conforman.</p> <p>No identifica la constitución nacional como las normas que rigen al país.</p> <p>Reconocer los diferentes grupos sociales que forman parte de la comunidad.</p> <p>Tiene dificultad para identificar y practicar elementos esenciales en una convivencia democrática.</p> <p>No participa en el proceso democrático de la institución</p> <p>Se le dificulta valorar y cumplir los deberes y derechos como integrante de la familia.</p> <p>Presenta dificultad en la práctica del cuidado, respeto y protección de su institución.</p> <p>Se le dificulta organizar grupos de trabajo y comunicarse con sus compañeros</p> <p>No desarrolla sus trabajos con puntualidad y responsabilidad</p> <p>Por su indisciplina en clase no desarrolla eficazmente las actividades propuestas.</p> <p>No se apropia con responsabilidad de los temas que le corresponde socializar.</p> <p>No ha presentado las actividades académicas de nivelación de los logros pendientes</p> <p>No muestra interés por desarrollar las actividades propuestas en clase.</p> <p>Por encontrarse desencolerizado el estudiante no ha sido evaluado.</p> <p>El estudiante se encuentra con incapacidad médica.</p> <p>Su inasistencia a clase ha tenido como consecuencia un bajo nivel académico.</p> <p>La llegada frecuentemente tarde a clase ha determinado dificultades en el rendimiento académico.</p> <hr/> <p>RECOMENDACIONES</p> <p>Faltas mucho con tus deberes escolares esto interfiere con tus compromisos</p> <p>Felicitaciones por tus investigaciones y desarrollo de actividades propuestas.</p> <p>Tu entusiasmo por comprender e intercambiar ideas es excelente sigue así.</p> <p>Demuestra entusiasmo por las investigaciones y el análisis en las clases.</p>
--	--	---

		<p>No alcanzaste los logros propuestos en el periodo debes recuperar. Le recomienda realizar personalmente sus trabajos y apropiarse de la parte conceptual. Se le recomienda realizar personalmente sus trabajos y apropiarse de la parte conceptual. Se le recomienda apropiarse de los temas para socializarlos. Se le recomienda presentar sus trabajos puntualmente y ordenadamente Se le sugiere desarrollar con interés los temas propuestos Se le recomienda traer los elementos necesarios para el desarrollo de las actividades académicas. Se le sugiere no copiar las actividades asignadas de sus compañeros.</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del primer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Navegar <ul style="list-style-type: none"> • páginas web de visualización • visualizar distintos formatos de archivo de imagen como PNG y SVG archivos de • los archivos de acceso local y remoto a través de los archivos HTTP / HTTPS y FTP protocolos de • descargar archivos en el Diario • visualizar la Biblioteca de la OLPC de contenido local en su página de inicio • ejecutar complementos del navegador determinados complementos, dependiendo de la configuración • ejecutar la mayor parte de las últimas "HTML 5" tecnologías web ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Registro es para capturar la actividad de la computadora portátil. Te permite capturar imágenes fijas, videos, y / o audio. Cuenta con una interfaz sencilla y funciona tanto en modo portátil y libros electrónicos. una interfaz para el intercambio de imágenes entre múltiples XO ✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa ✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de
--	--	---

		<p>película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla.</p> <p>✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa.</p> <p>Nota: el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que más se ajuste a las necesidades de los estudiantes.</p>	
PERIODO 2 GRADO TERCERO CIENCIAS SOCIALES	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Reconoce que el planeta tierra esta conformado por continentes y océanos.	El planeta tierra	¿Por qué es importante reconocer los signos convencionales de los mapas?
	EVALUACION		
	Participación en clase mediante mesas redonda para facilitar la comprensión de los temas tratados, evaluaciones escritas y orales, realizar algunas actividades de respeto mediante dramatizaciones, evaluación oral y escrita con respuestas de selección múltiple.		
	LOGROS	DESCRPTORES	
	<p>Identificación de las formas del relieve y sus características climáticas.</p> <p style="text-align: center;">INDICADORES DE LOGROS</p> <p>Asume respeto por el lugar donde vive reconociendo la importancia de cumplir con los deberes y derechos para mejorar su vida en comunidad.</p> <p>Desarrolla acciones para resolver conflictos entre los miembros de la comunidad buscando soluciones que les facilite resolverlos.</p>	<p>FORTALEZAS</p> <p>Observa y analiza los mapas e identifica los signos convencionales.</p> <p>Reconoce la importancia de identificar el paisaje para el desarrollo del país.</p> <p>Establece las diferencias entre el paisaje rural y el paisaje urbano.</p> <p>Reconoce la ubicación de los parques naturales y santuarios de flora y fauna en Colombia.</p> <p>Reconoce la ubicación del colegio y las normas que se deben seguir para evitar accidentes.</p> <p>Identifica los medios de transporté y las vías de comunicación del sitio donde vive.</p> <p>Reconoce los sitios turísticos más importantes de la región y los principales personajes.</p> <p>Identifica la importancia de la participación ciudadana para el municipio.</p> <p>Identifica los deberes y derechos fundamentales consignados en la constitución.</p> <p>DIFICULTADES</p> <p>Se le dificulta observa y analizar los mapas e identifica los signos convencionales.</p> <p>No reconoce la importancia de identificar el paisaje para el desarrollo del país.</p> <p>Presenta dificultad para establecer las diferencias entre el paisaje rural y el paisaje urbano.</p> <p>No reconoce la ubicación de los parques naturales y santuarios de flora y fauna en Colombia.</p> <p>Se le dificulta reconocer la ubicación del colegio y las normas que se deben seguir para evitar</p>	

		<p>accidentes. No identifica los medios de transporté y las vías de comunicación del sitio donde vive. No reconoce los sitios turísticos más importantes de la región y los principales personajes. Presenta dificultad para identificar la importancia de la participación ciudadana para el municipio. No identifica los deberes y derechos fundamentales consignados en la constitución. Se le dificulta organizar grupos de trabajo y comunicarse con sus compañeros Se le dificulta desarrollar sus trabajos con puntualidad y responsabilidad Por su indisciplina en clase no desarrolla eficazmente las actividades propuestas. No se apropia con responsabilidad de los temas que le corresponde socializar. No ha presentado las actividades académicas de nivelación de los logros pendiente</p> <p>RECOMENDACIONES Se le recomienda realizar personalmente sus trabajos y apropiarse de la parte conceptual. Se le sugiere participar activamente en clase para mejorar sus notas. Se le recomienda ingresar puntualmente pues tus llegadas tarde interrumpen las clases. Se le recomienda elaborar esquemas ubicando los sitios importantes de nuestro país. Se le recomienda presentar sus trabajos puntualmente y ordenadamente Se le sugiere desarrollar con interés los temas propuestos en clase. Se le recomienda traer los elementos necesarios para el desarrollo de las actividades académicas. Se le recomienda mejorar la disciplina pues esta afecta el buen desarrollo de las clases. Se le sugiere no copiar las actividades asignadas de sus compañeros</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION Durante el desarrollo del segundo periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <p>✓ Navegar</p> <ul style="list-style-type: none"> • páginas web de visualización • visualizar distintos formatos de archivo de imagen como PNG y SVG archivos de • los archivos de acceso local y remoto a través de los archivos HTTP / HTTPS y FTP protocolos de • descargar archivos en el Diario • visualizar la Biblioteca de la OLPC de contenido local en su página de inicio
--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> • ejecutar complementos del navegador determinados complementos, dependiendo de la configuración • ejecutar la mayor parte de las últimas "HTML 5" tecnologías web <p>✓ Escribir sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo</p> <p>✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico.</p> <p>✓ Registro es para capturar la actividad de la computadora portátil. Te permite capturar imágenes fijas, videos, y / o audio. Cuenta con una interfaz sencilla y funciona tanto en modo portátil y libros electrónicos. una interfaz para el intercambio de imágenes entre múltiples XO</p> <p>✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa</p> <p>✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla.</p> <p>✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa</p> <p>Nota: el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que más se ajuste a las necesidades de los estudiantes.</p>
--	--	--

PERIODO 3 GRADO TERCERO CIENCIAS SOCIALES	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Dar a conocer algunos aspectos importantes de las regiones naturales de nuestro país.	Regiones geográficas.	¿Cuáles son las características de las regiones naturales?
	EVALUACIÓN		
	Participación en clase mediante mesas redondas, evaluación escrita y oral con respuesta única, Trabajos escritos y orales que serán sustentados en forma grupal o individual.		
	LOGROS	DESCRIPTORES	
<p>Distinción de los aspectos importantes de las regiones geográficas que conforman el país.</p> <p>INDICADORES DE LOGROS</p> <p>Siente interés por conocer los aspectos más importantes de la comunidad indígenas de su país e identificar los legados históricos de los mismos.</p> <p>Identifica las regiones geográficas de nuestro país y sus aspectos más importantes.</p>	<p>FORTALEZAS</p> <p>Reconoce en los mapas la localización de los volcanes, nevados y paramos de cada región</p> <p>Localiza en el mapa físico de Colombia los departamentos con sus respectivas capitales.</p> <p>Reconoce las manifestaciones culturales de los habitantes de las regiones geográficas.</p> <p>Ubica en un croquis de Colombia las vías de comunicación, departamentos y ciudades.</p> <p>Identifica la ubicación de las culturas precolombinas, agustiniana, calima, muisca.</p> <p>Organiza grupos de trabajo y se comunica bien con sus compañeros.</p> <p>Elabora los trabajos con puntualidad y responsabilidad.</p> <p>Participa activamente en el desarrollo de las actividades propuestas en clase.</p> <p>Muestra interés y agrado por los temas que se desarrollan en clase.</p> <p>Desarrolla adecuadamente los ejes temáticos del proceso académico.</p> <p>Prepara a conciencia sus evaluaciones y exposiciones.</p> <p>Considera el diálogo como punto de partida para solucionar pacíficamente los conflictos.</p> <p>Guarda debido respeto en los actos de izada de bandera.</p> <p>Muestra respeto y colaboración en los diferentes actos culturales.</p> <p>DIFICULTADES</p> <p>No reconoce en los mapas la localización de los volcanes, nevados y paramos de cada región</p> <p>Se le dificulta localizar en el mapa físico de Colombia los departamentos con sus respectivas capitales.</p> <p>Presenta dificultad para reconocer las manifestaciones culturales de los habitantes de las regiones geográficas.</p> <p>No ubica en un croquis de Colombia las vías de comunicación, departamentos y ciudades.</p> <p>Se le dificulta identificar la ubicación de las culturas precolombinas, agustiniana, calima, muisca.</p> <p>Presenta dificultad en la práctica del cuidado, respeto y protección en la sociedad.</p>		

		<p>Muestra poco interés por cuidar y mantener su medio ambiente. Manifiesta indiferencia por consultar aspectos importantes de su municipio. Se le dificulta organizar grupos de trabajo y comunicarse con sus compañeros No desarrolla sus trabajos con puntualidad y responsabilidad Por su inasistencia a clase no ha podido ser evaluado Muestra dificultad y desinterés por los temas tratados Por su indisciplina en clase no desarrolla eficazmente las actividades propuestas. No lleva los elementos indispensables para trabajar en clase No se apropia con responsabilidad de los temas que le corresponde socializar. No ha presentado las actividades académicas de nivelación de los logros pendientes No muestra interés por desarrollar las actividades propuestas en clase. Por encontrarse desencolerizado el estudiante no ha sido evaluado. Su inasistencia a clase ha tenido como consecuencia un bajo nivel académico. La llegada frecuentemente tarde a clase ha determinado dificultades en el rendimiento académico.</p> <p>ESTRATEGIAS</p> <p>Realizar frecuentemente lecturas que le ayuden a profundizar los temas tratados. Leer y escuchar noticias frecuentemente. Mejore su comportamiento y actitud frente a sus compromisos. Elaborar cronograma para entregar a tiempo sus trabajos Elaborar juegos didácticos retomando temas vistos Elaborar mapas conceptuales de los temas propuestos. Repase, pregunte lo que no entienda. Organice con tiempo los elementos necesarios para desarrollar las actividades académicas. Elabore cuadros comparativos que le faciliten entender los temas.</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del tercer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <p>✓ Navegar</p> <ul style="list-style-type: none"> • páginas web de visualización • visualizar distintos formatos de archivo de imagen como PNG y SVG archivos de • los archivos de acceso local y remoto a través de los archivos HTTP / HTTPS y FTP
--	--	---

		<p>protocolos de</p> <ul style="list-style-type: none"> • descargar archivos en el Diario • visualizar la Biblioteca de la OLPC de contenido local en su página de inicio • ejecutar complementos del navegador determinados complementos, dependiendo de la configuración • ejecutar la mayor parte de las últimas "HTML 5" tecnologías web <p>✓ Escribir sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo</p> <p>✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico.</p> <p>✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla.</p> <p>Nota: el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que más se ajuste a las necesidades de los estudiantes.</p>
--	--	---

PERIODO 4 GRADO TERCERO CIENCIAS	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Identificar aspectos importantes del municipio, y reconoce la importancia y funciones de algunos estamentos.	Poblamiento de América.	¿Cómo se desarrollo el doblamiento de Colombia?
	EVALUACION		
	Realización de trabajos escritos sustentados mediante exposiciones, evaluaciones orales y escritas, maquetas que representen una comunidad y un municipio la cual le permita establecer diferencias, lecturas sobre diversas comunidades las cuales serán discutidas en mesa redonda.		
	LOGROS	DESCRIPTORES	
Adiestramiento en la capacidad de establecer relaciones entre el pasado y el presente de las personas.	FORTALEZAS Identifica las fuentes de la historia que le permite reconstruir el pasado.		

	<p>Fomento en la creatividad para Identificar los cambios a través de los tiempos, así como los tipos de viviendas y utensilios.</p> <p>INDICADORES DE LOGROS</p> <p>Identifica la estructura interna de los municipios en aspectos tan importantes como administración de recursos.</p> <p>Desarrolla acciones para la solución de conflictos en su comunidad.</p>	<p>Identifica los primeros pobladores de América y sus condiciones de vida.</p> <p>Identifica el origen de la población colombiana y sus procesos históricos.</p> <p>Identifica la situación social y política de España en el siglo XV.</p> <p>Identifica algunos hechos que motivaron el primeros viaje de colon a América.</p> <p>Organiza grupos de trabajo y se comunica bien con sus compañeros.</p> <p>Elabora los trabajos con puntualidad y responsabilidad.</p> <p>Participa activamente en el desarrollo de las actividades propuestas en clase.</p> <p>Muestra interés y agrado por los temas que se desarrollan en clase.</p> <p>Desarrolla adecuadamente los ejes temáticos del proceso académico.</p> <p>Felicitaciones alcanzo los logros propuestos.</p> <p>Prepara a conciencia sus evaluaciones y exposiciones.</p> <p>DIFICULTADES</p> <p>Muestra poco interés por cuidar y mantener su medio ambiente.</p> <p>Frecuentemente llega tarde a clase</p> <p>Se le dificulta organizar grupos de trabajo y comunicarse con sus compañeros</p> <p>No desarrolla sus trabajos con puntualidad y responsabilidad</p> <p>Por su inasistencia a clase no ha podido ser evaluado</p> <p>Muestra dificultad y desinterés por los temas tratados</p> <p>No desarrolla las actividades propias de la clase.</p> <p>Por su indisciplina en clase no desarrolla eficazmente las actividades propuestas.</p> <p>Se le dificulta organizar grupos de trabajo y comunicarse con sus compañeros</p> <p>No desarrolla sus trabajos con puntualidad y responsabilidad</p> <p>Por su inasistencia a clase no ha podido ser evaluado</p> <p>Muestra dificultad y desinterés por los temas tratados</p> <p>No desarrolla las actividades propias de la clase.</p> <p>Por su indisciplina en clase no desarrolla eficazmente las actividades propuestas.</p> <p>No muestra interés por los temas tratados en clase</p> <p>No participa en clase</p> <p>No lleva los elementos indispensables para trabajar en clase</p> <p>No prepara con responsabilidad los procesos evaluativos.</p> <p>No se apropia con responsabilidad de los temas que le corresponde socializar.</p>
--	---	---

		<p>No ha presentado las actividades académicas de nivelación de los logros pendientes No muestra interés por desarrollar las actividades propuestas en clase El estudiante se encuentra con incapacidad médica. Su inasistencia a clase ha tenido como consecuencia un bajo nivel académico. La llegada frecuentemente tarde a clase ha determinado dificultades en el rendimiento académico.</p> <p>RECOMENDACIONES Se le recomienda realizar personalmente sus trabajos y apropiarse de la parte conceptual. Se le recomienda apropiarse de los temas para socializarlos. Se le recomienda ubicar en mapas los contextos geográficos Se le recomienda elaborar esquemas y ubicar sitios importantes Se le recomienda presentar sus trabajos puntualmente y ordenadamente Se le sugiere desarrollar con interés los temas propuestos Se le recomienda traer los elementos necesarios para el desarrollo de las actividades académicas en clase. Se le recomienda profundizar los temas desarrollados. Se le sugiere no copiar las actividades asignadas de sus compañeros</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION Durante el desarrollo del cuarto periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Navegar <ul style="list-style-type: none"> • páginas web de visualización • visualizar distintos formatos de archivo de imagen como PNG y SVG archivos de • los archivos de acceso local y remoto a través de los archivos HTTP / HTTPS y FTP protocolos de • descargar archivos en el Diario • visualizar la Biblioteca de la OLPC de contenido local en su página de inicio • ejecutar complementos del navegador determinados complementos, dependiendo de la configuración • ejecutar la mayor parte de las últimas "HTML 5" tecnologías web ✓ Escribir sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su
--	--	---

		sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo Nota: el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que más se ajuste a las necesidades de los estudiantes.			
INSTITUCION EDUCATIVA					
AREA		CIENCIAS SOCIALES		PLAN OPERATIVO	
GRADO	CUARTO	H.S	3 HORAS	DOCENTE	
ESTANDAR					
Identifica los elementos que integran el universo. Conoce las características de nuestro planeta y sus movimientos					
PERIODO 1 GRADO CUARTO CIENCIAS SOCIALES	OBJETIVO		EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA	
	Conocer las primeras teorías de la formación del universo.		La tierra y el universo	¿Cómo se creó el universo y cuál es la verdadera teoría acerca de la formación de la tierra?	
	EVALUACION				
	Elaboración de trabajos manuales y valuación escrita y oral. Exposiciones grupales e individuales.				
	LOGROS		DESCRIPTORES		
<p>Despertar el interés por conocer acerca de la formación del sistema solar, y estudiar la formación de nuestro clima, hidrografía y relieve</p> <p style="text-align: center;">INDICADORES DE LOGROS</p> <p>Reconoce el universo como el espacio donde está ubicado el planeta tierra. Identifica la conformación del planeta tierra y las diferentes teorías acerca de las teorías de la tierra.</p>		<p>FORTALEZAS</p> <p>Reconoce como está conformado nuestro sistema solar. Identifica cuál es la posición de nuestro planeta en el sistema solar. Reconoce las partes de la tierra. Muestra actitudes de respeto durante el desarrollo de las clases. Reconoce la importancia de establecer una diferencia entre los paralelos y los meridianos. Elabora los trabajos con puntualidad y responsabilidad. Realiza las tareas comprendiéndolas y sustentándolas adecuadamente. Participa activamente en el desarrollo de las actividades propuestas en clase. Consulta con interés los temas propuestos en clase Muestra interés y agrado por los temas que se desarrollan en clase. Desarrolla adecuadamente los ejes temáticos del proceso académico. Felicitaciones alcanzo los logros propuestos. Prepara a conciencia sus evaluaciones y exposiciones. Considera el diálogo como punto de partida para solucionar pacíficamente los conflictos. Guarda debido respeto en los actos de izada de bandera.</p>			

		<p>Muestra respeto y colaboración en los diferentes actos culturales</p> <p>DIFICULTADES</p> <p>Se le dificulta reconocer como se conformo el sistema solar. No identifica cual es la posición de nuestro planeta en el sistema solar. Manifiesta indiferencia por consultar aspectos importantes de su planeta. Frecuentemente llega tarde a clase Se le dificulta organizar grupos de trabajo y comunicarse con sus compañeros No desarrolla sus trabajos con puntualidad y responsabilidad Por su inasistencia a clase no ha podido ser evaluado Muestra dificultad y desinterés por los temas tratados No desarrolla las actividades propias de la clase. Por su indisciplina en clase no desarrolla eficazmente las actividades propuestas. No muestra interés por los temas tratados en clase No participa en clase No lleva los elementos indispensables para trabajar en clase No prepara con responsabilidad los procesos evaluativos. No se apropia con responsabilidad de los temas que le corresponde socializar. No ha presentado las actividades académicas de nivelación de los logros pendientes No muestra interés por desarrollar las actividades propuestas en clase.</p> <p>RECOMENDACIONES</p> <p>Se le recomienda realizar personalmente sus trabajos y apropiarse de la parte conceptual. Se le recomienda apropiarse de los temas para socializarlos. Se le sugiere participar activamente en clase Se le recomienda ingresar puntualmente a clase. Se le recomienda ubicar en mapas los contextos geográficos. Se le recomienda elaborar mapas conceptuales Se le sugiere leer y escuchar noticias Se le recomienda elaborar esquemas y ubicar sitios importantes Se le recomienda presentar sus trabajos puntualmente y ordenadamente Se le sugiere desarrollar con interés los temas propuestos Se le recomienda traer los elementos necesarios para el desarrollo de las actividades académicas en clase.</p>
--	--	---

	<p>Se le recomienda profundizar los temas desarrollados. Se le sugiere asistir a clase estando en el colegio Se le recomienda mejorar su disciplina en clase.</p>
	<p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION Durante el desarrollo del primer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Navegar <ul style="list-style-type: none"> • páginas web de visualización • visualizar distintos formatos de archivo de imagen como PNG y SVG archivos de • los archivos de acceso local y remoto a través de los archivos HTTP / HTTPS y FTP protocolos de • descargar archivos en el Diario • visualizar la Biblioteca de la OLPC de contenido local en su página de inicio • ejecutar complementos del navegador determinados complementos, dependiendo de la configuración • ejecutar la mayor parte de las últimas "HTML 5" tecnologías web ✓ Escribir sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo <p>Nota: el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que más se ajuste a las necesidades de los estudiantes.</p>

PERIODO 2 GRADO CUARTO CIENCIAS	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Reconoce e identifica la ubicación geográfica y astronómica de Colombia.	Geografía de Colombia.	¿De que manera el ser humano incide en la transformación del paisaje regional?
	EVALUACION		
	Exposiciones grupales e individuales, .evaluaciones orales y escritas, representaciones del folclor de cada una de las regiones.		
	LOGROS	DESCRIPTORES	
Identificación de las diferentes regiones naturales de nuestro país, interesándose por conocer aspectos tan	FORTALEZAS Reconoce las regiones geográficas naturales de Colombia.		

	<p>importantes como su actividad económica, su folclor, sus aspectos culturales.</p> <p>INDICADORES DE LOGROS Reconoce los departamentos que forman las diferentes regiones geográficas de Colombia. Identifica los principales productos agropecuarios de las regiones geográficas de Colombia.</p>	<p>Identifica las diferentes regiones culturales de Colombia. Reconoce la división político-administrativa de Colombia. Reconoce la organización política y participación ciudadana. Elabora los trabajos con puntualidad y responsabilidad. Participa activamente en el desarrollo de las actividades propuestas en clase. Consulta con interés los temas propuestos en clase Muestra interés y agrado por los temas que se desarrollan en clase. Desarrolla adecuadamente los ejes temáticos del proceso académico</p> <hr/> <p>DIFICULTADES No reconoce las regiones geográficas naturales de Colombia No identifica las diferentes regiones culturales de Colombia. Se le dificulta reconocer la división política-administrativa de Colombia. Se le dificulta valorar y cumplir los deberes y derechos como integrante de la familia. Presenta dificultad en la práctica del cuidado, respeto y protección de su institución. Muestra poco interés por cuidar y mantener su medio ambiente. Consulta con interés los temas propuestos en clase Muestra interés y agrado por los temas que se desarrollan en clase. Desarrolla adecuadamente los ejes temáticos del proceso académico.</p> <hr/> <p>RECOMENDACIONES Se le recomienda realizar personalmente sus trabajos y apropiarse de la parte conceptual. Se le sugiere participar activamente en clase para mejorar sus notas. Se le recomienda ingresar puntualmente pues tus llegadas tarde interrumpen las clases. Se le recomienda elaborar esquemas ubicando los sitios importantes de nuestro país. Se le recomienda presentar sus trabajos puntualmente y ordenadamente Se le sugiere desarrollar con interés los temas propuestos en clase. Se le recomienda traer los elementos necesarios para el desarrollo de las actividades académicas. Se le recomienda mejorar la disciplina pues esta afecta el buen desarrollo de las clases. Se le sugiere no copiar las actividades asignadas de sus compañeros</p> <hr/> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION Durante el desarrollo del segundo periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p>
--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Navegar <ul style="list-style-type: none"> • páginas web de visualización • visualizar distintos formatos de archivo de imagen como PNG y SVG archivos de • los archivos de acceso local y remoto a través de los archivos HTTP / HTTPS y FTP protocolos de • descargar archivos en el Diario • visualizar la Biblioteca de la OLPC de contenido local en su página de inicio • ejecutar complementos del navegador determinados complementos, dependiendo de la configuración • ejecutar la mayor parte de las últimas "HTML 5" tecnologías web ✓ Escribir sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Registro es para capturar la actividad de la computadora portátil. Te permite capturar imágenes fijas, videos, y / o audio. Cuenta con una interfaz sencilla y funciona tanto en modo portátil y libros electrónicos. una interfaz para el intercambio de imágenes entre múltiples XO ✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa ✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla. ✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra
--	--	--

		simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa Nota: el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que más se ajuste a las necesidades de los estudiantes.

PERIODO 3 GRADO CUARTO CIENCIAS SOCIALES	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMATICA
	Fomentar actitudes de cooperación, solidaridad y responsabilidad en su entorno.	Nuestra historia y sus raíces.	¿Qué es la historia y de qué ciencias se vale?
	EVALUACION		
	Talleres, evaluaciones escritas y orales, representaciones de los diferentes aspectos culturales de las regiones.		
	LOGROS	DESCRIPTORES	
	Reconocimiento de los aspectos más importantes de nuestra historia y nuestras costumbres actuales. Identificación de las vías del descubrimiento del continente americano. Despierta el interés por descubrir los primeros pobladores de América y más específicamente Colombia.	FORTALEZAS Identifica los primeros pobladores de América. Reconoce la historia más antigua de Colombia. Identifica las principales culturas indígenas de Colombia. Reconoce la vida en el viejo mundo y se interesa por investigar. Reconoce la importancia de conocer los descubrimientos y rutas del nuevo mundo. Consulta con interés los temas propuestos en clase Muestra interés y agrado por los temas que se desarrollan en clase. Desarrolla adecuadamente los ejes temáticos del proceso académico. Felicitaciones alcanzo los logros propuestos. Prepara a conciencia sus evaluaciones y exposiciones.	
	INDICADORES DE LOGROS	DIFICULTADES Se le dificulta reconocer los primeros pobladores de América. No reconoce la historia antigua de Colombia. Manifiesta indiferencia por consultar aspectos importantes de los temas vistos. Se le dificulta organizar grupos de trabajo y comunicarse con sus compañeros No desarrolla las actividades propias de la clase. Por su indisciplina en clase no desarrolla eficazmente las actividades propuestas. No muestra interés por los temas tratados en clase No lleva los elementos indispensables para trabajar en clase	

		<p>No prepara con responsabilidad los procesos evaluativos. No se apropia con responsabilidad de los temas que le corresponde socializar. No ha presentado las actividades académicas de nivelación de los logros pendientes No muestra interés por desarrollar las actividades propuestas en clase. Por encontrarse desencolerizado el estudiante no ha sido evaluado. El estudiante se encuentra con incapacidad médica</p> <p>RECOMENDACIONES Se le recomienda realizar personalmente sus trabajos y apropiarse de la parte conceptual. Se le recomienda apropiarse de los temas para socializarlos. Se le sugiere participar activamente en clase Se le recomienda ingresar puntualmente a clase. Se le sugiere preparar los procesos evaluativos Se le recomienda ubicar en mapas los contextos geográficos. Se le recomienda elaborar mapas conceptuales Se le sugiere leer y escuchar noticias Se le recomienda elaborar esquemas y ubicar sitios importantes Se le recomienda presentar sus trabajos puntualmente y ordenadamente Se le sugiere desarrollar con interés los temas propuestos Se le recomienda traer los elementos necesarios para el desarrollo de las actividades académicas en clase. Se le recomienda profundizar los temas desarrollados. Se le sugiere asistir a clase estando en el colegio Se le recomienda mejorar su disciplina en clase. Se le sugiere no copiar las actividades asignadas de sus compañeros.</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION Durante el desarrollo del tercer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <p>✓ Navegar</p> <ul style="list-style-type: none"> • páginas web de visualización • visualizar distintos formatos de archivo de imagen como PNG y SVG archivos de • los archivos de acceso local y remoto a través de los archivos HTTP / HTTPS y FTP protocolos de • descargar archivos en el Diario
--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> • visualizar la Biblioteca de la OLPC de contenido local en su página de inicio • ejecutar complementos del navegador determinados complementos, dependiendo de la configuración • ejecutar la mayor parte de las últimas "HTML 5" tecnologías web <p>✓ Escribir sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo</p> <p>✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico.</p> <p>Nota: el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que más se ajuste a las necesidades de los estudiantes.</p>
--	--	---

PERIODO 4 GRADO CUARTO CIENCIAS SOCIALES	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
		Reconocer los acontecimientos más importantes de la época de la colonia en Colombia.	La época de la colonia.
	EVALUACION		
	Evaluaciones escritas y orales, maquetas que resalten los aspectos más importantes de los indígenas, evaluaciones orales y escritas.		
	LOGROS	DESCRIPTORES	
	Reconocimiento de la importancia de nuestra historia y nuestras costumbres actuales, resaltando los acontecimientos más importantes de los indígenas y aspectos importantes de la colonia. INDICADORES DE LOGROS Explica causas y consecuencias de la ilustración en Europa, España y la Nueva Granada. Explica el impacto de algunos hechos históricos	FORTALEZAS Identifica como era la vida en el otro mundo. Reconoce la importancia del descubrimiento del nuevo mundo. Reconoce como se organizó el imperio colonial. Identifica la economía y la sociedad colonial de Colombia. Asume actitudes de respeto por los temas propuestos en clase. Identifica y valora los diferentes aspectos del municipio. Organiza grupos de trabajo y se comunica bien con sus compañeros. Elabora los trabajos con puntualidad y responsabilidad. Participa activamente en el desarrollo de las actividades propuestas en clase.	

		<p>Consulta con interés los temas propuestos en clase Muestra interés y agrado por los temas que se desarrollan en clase. Desarrolla adecuadamente los ejes temáticos del proceso académico. Muestra interés y agrado por los temas que se desarrollan en clase. Desarrolla adecuadamente los ejes temáticos del proceso académico. Felicitaciones alcanzo los logros propuestos. Prepara a conciencia sus evaluaciones y exposiciones. Considera el diálogo como punto de partida para solucionar pacíficamente los conflictos.</p> <p>DIFICULTADES No identifica la vida del otro mundo. No identifica la economía y la sociedad colonial. Se le dificulta reconocer como reorganiza el imperio colonial. Se le dificulta organizar grupos de trabajo y comunicarse con sus compañeros No muestra interés por los temas tratados en clase No lleva los elementos indispensables para trabajar en clase No prepara con responsabilidad los procesos evaluativos. No se apropia con responsabilidad de los temas que le corresponde socializar. No ha presentado las actividades académicas de nivelación de los logros pendientes No muestra interés por desarrollar las actividades propuestas en clase. Por encontrarse desencolerizado el estudiante no ha sido evaluado. El estudiante se encuentra con incapacidad médica. Su inasistencia a clase ha tenido como consecuencia un bajo nivel académico.</p> <p>RECOMENDACIONES Se le recomienda realizar personalmente sus trabajos y apropiarse de la parte conceptual. Se le recomienda apropiarse de los temas para socializarlos. Se le sugiere participar activamente en clase Se le recomienda ingresar puntualmente a clase. Se le recomienda presentar sus trabajos puntualmente y ordenadamente Se le recomienda traer los elementos necesarios para el desarrollo de las actividades académicas en clase.</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p>
--	--	--

Durante el desarrollo del primer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.

✓ **Navegar**

- páginas web de visualización
- visualizar distintos formatos de archivo de imagen como PNG y SVG archivos de
- los archivos de acceso local y remoto a través de los archivos HTTP / HTTPS y FTP protocolos de
- descargar archivos en el Diario
- visualizar la Biblioteca de la OLPC de contenido local en su página de inicio
- ejecutar complementos del navegador determinados complementos, dependiendo de la configuración
- ejecutar la mayor parte de las últimas "HTML 5" tecnologías web

✓ **Escribir** sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo

✓ **Scratch** es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico.

✓ **Registro** es para capturar la actividad de la computadora portátil. Te permite capturar imágenes fijas, videos, y / o audio. Cuenta con una interfaz sencilla y funciona tanto en modo portátil y libros electrónicos. una interfaz para el intercambio de imágenes entre múltiples XO

Nota: el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que más se ajuste a las necesidades de los estudiantes.

INFORMATICA

INSTITUCION EDUCATIVA			
ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMATICA		PROGRAMACION DE AREA
DOCENTES			
1. JUSTIFICACION			
<p>El proceso de enseñanza en la educación en Tecnología e informática tiene como principio estructurar las relaciones del ser humano con el mundo natural y el artificial a el cual se ve enfrentado cada día ya que su interacción debe ser critica y productiva.</p> <p>De esta forma el proceso de enseñanza aprendizaje se convierte en un espacio praxeologico en el cual el estudiante construye y es parte activa, con una capacidad increíble de comprender, evaluar, usar y transformar sus conocimientos en pro de una vida social productiva competitiva e innovadora.</p>			
2. OBJETIVO GENERAL			
<ul style="list-style-type: none"> • buscar que el estudiante desarrolle habilidades y destrezas en el manejo de herramientas ofimáticas y en la implementación de herramientas tecnológicas, con el fin de que esté en capacidad de desarrollar un pensamiento lógico aplicado a la solución de problemas de su entorno, y así mismo pueda planear, analizar, diseñar, desarrollar y poner en funcionamiento, modelos prácticos y aplicados a la vida diaria. 			
3. OBJETIVOS ESPECIFICOS		6. PORTAFOLIO PEDAGOGICO.	
3.1 hacer uso de las tecnologías y la informática para el aprendizaje interactivo y significativo sin dejar a un lado los valores que imparte el Colegio Sagrado Corazón.		Concepto, antecedentes y cronología de la tecnología e informática	
3.2 Brindar elementos teórico-prácticos para la fundamentación y consolidación del plan de área.		Normatividad del área de tecnología e informatiza	
		Retos y desafíos para el área de tecnología e informática	
		Fortalecimiento de procesos de pensamiento y campos de acción del área.	
4. MODELO PEDAGOGICO.	4.8 METODO.		8.3 COMPETENCIAS LABORALES.
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Hace referencia a los tipos de aprendizaje, es centrado en los contenidos y su verdadera finalidad es la de lograr que sea descubierto por el estudiante antes de que lo asimile, así tendrá un sentido mas amplio puesto que se		Son el dominio de conceptos, destrezas y actitudes, tener conocimiento saber lo que se hace, por que se hace, poseer capacidades, estar dispuesto y lo mas
Equivale a la producción y construcción de significados, como elemento central del proceso de			
	6.1 Dinámicas de grupo		
	6.2 Trabajo colaborativo		
	6.3 utilización y creación de material educativo.		
	6.4 utilización de software libre		
	6.5 investigación y aplicación en el		

enseñanza aprendizaje	dará la reconstrucción del conocimiento	énfasis 6.6 presentación de retos y desafíos del área.	importante hacer uso del conocimiento adquirido.
4.9 PARADIGMA. Es la manera de ver, evaluar y enfrentar el nuevo conocimiento, partiendo de ideas previas que le permiten estructurar y analizar las problemáticas que a diario se presentan.	4.9 RECURSOS. Los recursos son numerosos dependen no solo del docente sino de los conocimientos previos de los educando, para que así se realice a la totalidad la dinámica del proceso y el educando logre relacionar los conocimientos nuevos con los elementos que se hallan en su entorno inmediato.	7. MEDISOS DE EVALUACION. La dinámica y creatividad como el estudiante asimila y aplica el conocimiento adquirido en su entorno inmediato.	9. LOGROS.(EXPLICAR) Los logros son un modelo pedagógico de tipo social que reflejan los propósitos, metas y aspiraciones a alcanzar por el estudiante, desde el punto de vista cognitivo e instrumental.
4.2 LA ESCUELA. La escuela se centra en garantizar los ambientes, para que el aprendizaje sea realmente significativo.		7.1 Talleres 7.2 Practica 7.3 juego de roles 7.3 investigación 7.4 creación de recursos	
8.4 OBJETIVOS. Permitir que el estudiante acomode los conocimientos nuevos a conocimientos previos de tal forma que se realice un proceso de construcción y reconstrucción del proceso de enseñanza aprendizaje.	4.10 EVALUACION. Se evalúa como el estudiante asimila y acomoda el nuevo conocimiento	8. COMPETENCIAS. Integrando las áreas del conocimiento implementando recursos didácticos que permitan tanto a educador como a el educando construir y reconstruir el conocimiento de tal forma que no	10. INDICADORES DE LOGROS. Son indicios, señales, rasgos o conjuntos de rasgos, datos e informaciones perceptibles que al ser confrontados con lo esperado, Pueden considerarse como evidencias significativas de la evolución del desarrollo humano."Resolución 2343 Art. 8° (Derogación Implícita por la Ley 715, del art 148 literal d) numeral 1)
8.4 CONTENIDOS.	6 REFERENTE LEGAL. La Tecnología es tan antigua como el primer hombre que pisó la tierra, la historia de la tecnología es en realidad la historia del hombre, que con su inteligencia y voluntad ha		

<p>Los contenidos son relacionados de manera sustancial con lo que el alumno ya sabe de tal manera que la nueva información le permita incorporarla a su entorno inmediato.</p> <p>8.5. SECUENCIA. Inicialmente se parte de experiencias empíricas concretas y posteriormente un aprendizaje que le permita la asimilación conceptual y le facilite la diferenciación de conceptos</p>	<p>alcanzado niveles insospechados permitiendo así que con el paso del tiempo se establezca la tecnología e informática como un área obligatoria y fundamental dando inicio formal a la articulación de la educación con tecnología a partir de la ley 115 del 8 de Febrero de 1994 estipulado en el Artículo 23.</p>	<p>solo se beneficie el sino que contribuya a la sociedad implementando las destrezas previamente adquiridas.</p> <p>8.1 COMPETENCIAS BASICAS. Ampliando su visión frente a las posibilidades de actuar con destreza en la sociedad y de desenvolverse en ella sin restricciones significativas.</p>	<p>11. DESCRIPTORES. Obsérvese las tablas anteriores correspondientes al área de matemáticas, español, ciencias y ciencias sociales.</p> <p>12 COMPETENCIAS CIUDADANAS. Relacionando las habilidades comunicativas, cognitivas y emocionales que hacen posible a los educando la participación activa y creativa en su entorno.</p>
--	---	--	---

12 ESTÁNDARES

GRADOS	ESTANDAR
UNDECIMO	<p>Identificar, formular y resolver problemas a través de la apropiación del conocimiento científico y tecnológico utilizando diferentes estrategias, evaluando rigurosa y sistemáticamente las soluciones teniendo en cuenta las condiciones, restricciones y especificaciones del problema planteado. Analiza las implicaciones éticas, sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas del mundo en que vive, evalúa críticamente los alcances, limitaciones y beneficios de estas en torno a decisiones responsables relacionadas con su aplicación.</p>
DECIMO	<p>Interpretar la tecnología y sus manifestaciones (artefactos, procesos, productos, servicios y sistemas) como elaboración cultural, que ha evolucionado a través del tiempo para cubrir necesidades, mejorar condiciones de vida y solucionar problemas. Selecciona y utiliza eficazmente, en el ámbito personal y social, artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos teniendo en cuenta su funcionamiento, potencialidades y limitaciones.</p>
NOVENO	<p>Identificar, formular y resuelve problemas apropiando conocimiento científico y tecnológico teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones, reconociendo y comparando las diferentes soluciones. Participa en discusiones y debates sobre las causas y los efectos sociales, económicos y culturales de los desarrollos tecnológicos y actúa en consecuencia de manera ética y responsable.</p>
OCTAVO	<p>Analizar y explicar la manera como el hombre en diversas culturas y regiones del mundo, emplea conocimientos científicos y tecnológicos para</p>

	desarrollara artefactos, procesos y sistemas que buscan resolver problemas y que han transformado el entorno. Analiza y explica los principios científicos y leyes en las que se basa el funcionamiento de artefactos, productos servicios procesos y sistemas tecnológicos de su entorno y los utiliza en forma eficiente y segura.
SEPTIMO	Seleccionar adaptar y utiliza artefactos procesos y sistemas tecnológicos sencillos en la solución de problemas en los diferentes contextos. Analiza y explica la relación que existe entre la transformación de los recursos naturales y el desarrollo tecnológico, así como su impacto sobre el medio ambiente, la salud y la sociedad.
SEXTO	Analizar y explicar las características y funcionamiento de algunos artefactos productos procesos y sistemas tecnológicos y los utiliza en forma segura y apropiada. Analiza y explica la evolución y vinculación que los procesos técnicos han tenido en la fabricación de artefactos y productos que permiten al hombre transformar el entorno y resolver problemas.
QUINTO	Identificar, analizar y describir situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas.
CUARTO	Describir y analizar las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos y los emplea para solucionar problemas de la vida cotidiana.
TERCERO	Explorar su entorno cotidiano y reconocer la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.
SEGUNDO	Identificar algunos artefactos productos y procesos de su entorno cotidiano, explicando algunos aspectos de su funcionamiento utilizándolos en forma segura y apropiada.
PRIMERO	Identificar y describir la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de su entorno y el de sus antepasados.

17. ESCALA CONCEPTUAL DE EVALUACION.

1. EXCELENTE.

El estudiante demuestra una comprensión detallada de los conocimientos y destrezas requeridas y capacidad de aplicarlos en una amplia variedad de situaciones sin prácticamente ningún fallo. Se observa en todo momento capacidad de análisis, síntesis y evaluación, el estudiante demuestra en todo momento originalidad y perspicacia y siempre produce trabajo de alta calidad.

2. SOBRESALIENTE. El estudiante demuestra una comprensión de los conocimientos y las destrezas requeridas, así como la capacidad para aplicarlos en una amplia variedad de situaciones.

3. ACEPTABLE. El estudiante ocasionalmente demuestra comprensión de los conocimientos y destrezas requeridas así como las capacidades para aplicarlos en una variedad de situaciones.

4. INSUFICIENTE. El estudiante muestra limitado entendimiento de conocimientos y destrezas importantes requeridas en la materia y sólo puede aplicarlos con mucho apoyo del docente, casi nunca demuestra originalidad e intuición, existe poca evidencia de capacidad de análisis y síntesis.

5. DEFICIENTE. El estudiante demuestra una consecución muy limitada de todos los objetivos, es decir de le dificulta comprender los conocimientos y destrezas requeridos, y no es capaz de aplicarlos en toda su extensión en situaciones normales ni siquiera con ayuda.

3. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS.

La semana de actividades complementarias en donde un día es totalmente dedicado a la tecnología e informática mediante la presentación de material elaborado por los estudiantes de los diferentes niveles a lo largo del desarrollo del área.

INSTITUCION EDUCATIVA					
ÁREA	TECNOLOGIA INFORMATICA	E	PLAN OPERATIVO		
GRADO	TERCERO	II. HS		DOCENTE	
ESTANDAR Identifica y describe la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de su entorno y el de mis antepasados. Identifica algunos artefactos, productos y procesos de su entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada. Identifica productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana. Explora su entorno cotidiano y reconoce la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.					
PERIODO 1 GRADO TERCERO INFORMATICA	OBJETIVO Comprender los conceptos básicos para el manejo del ordenador y su funcionamiento.		EJES TEMATICOS Estructura y funcionamiento del ordenador		PREGUNTA PROBLEMATICA ¿Por que es importante la identificación en particular de artefactos en el entorno cotidiano?
	EVALUACION Actividades propuestas dentro de la clase, trabajo demostrativo en el ordenador, guías de desarrollo y aplicabilidad, actividades de consulta, generación de sustentaciones, resolución de dudas y generación de actividades desarrolladas en situaciones reales.				
	LOGROS Identificación de la estructura y el funcionamiento del ordenador Manipulación de artefactos tecnológicos para solucionar problemas reales		DESCRIPTORES FORTALEZAS Explica de forma ordenada la historia del computador e identifica sus partes Enciende y apaga el ordenador correctamente y en el orden preciso Reconoce la importancia de mantener el orden y el cuidado de los equipos Maneja una postura correcta frente al computador al igual que su distribución Identifica y usa instrumentos tecnológicos de acuerdo a su entorno inmediato Trabaja de forma aplicada lo visto en clase, plantea preguntas puntuales Describe claramente sus ideas en forma escrita, oral, grafica o corporal Trabaja colaborativamente esperando el turno, aportando ideas o materiales Desarrolla su participación oral y escrita mediante su participación Distingue las partes del computador y reconoce periféricos de entrada y salida Elabora con puntualidad los trabajos y ejercicios propuestos en clase Involucra procesos de lecto escritura adecuados en el desarrollo de las clases		
INDICADORES Explora su entorno cotidiano e identifica elementos naturales o artefactos. Identifica y explica de forma ordenada la historia y las partes del ordenador Desarrolla acciones mediante elementos naturales o artificiales en pro un problema específico.					

		<p>Identifica las generaciones del computador y clarifica hechos históricos Integra las áreas para desarrollar un trabajo específico y colaborativo Se le sugiere la exploración del entorno para identificar la presencia de elementos naturales o artefactos.</p>
		<p>DIFICULTADES Dificilmente identifica las partes del computador y sus orígenes Le es difícil aplicar la secuencia correcta para apagar y encender el computador No reconoce la distribución y postura correcta frente al computador Dificilmente identifica y usa instrumentos tecnológicos de su entorno inmediato Se le dificulta describir el funcionamiento del computador en forma escrita u oral No distingue las partes del computador y confunde periféricos de entrada y salida Le es difícil identificar las generalidades del computador y sus hechos históricos No involucra procesos de lecto escritura apropiados en el desarrollo de la clase Le es difícil identificar artefactos productos y procesos de su entorno cotidiano Se le dificulta explicar aspectos de funcionamiento de forma segura y ordenada Le es difícil identificar artefactos tecnológicos en pro de la solución de problemas difícilmente explorar su entorno y reconocer artefactos elaborados para mejorar las condiciones de vida</p>
		<p>RECOMENDACIONES Se le sugiere explorar su entorno para que identifique artefactos tecnológicos Se le recomienda involucrar procesos de lecto escritura acordes a la clase Es importante que reconozca la distribución y postura correcta Es importante que exprese sus ideas en forma oral o escrita en el momento Se le recomienda presentar sus trabajos puntualmente y ordenadamente Se le sugiere desarrollar con interés los temas propuestos Se le recomienda mejorar su disciplina en clase. Se le sugiere no copiar las actividades realizadas por sus compañeros Se le sugiere conocer el ordenador sus partes y características Se le recomienda practicar la secuencia para encender y apagar ordenador Se le recomienda realizar personalmente sus trabajos y apropiarse de la parte conceptual.</p>
		<p>ESTRATEGIAS</p>

		<p>Exposiciones de los temas, planteamiento de los ejercicios prácticos. Acompañamiento dentro de las prácticas de la clase. Planteamiento de problemas dentro de ambientes reales para su resolución. Realización de trabajos prácticos sobre temas vistos. Comuníquese con el docente del área para acordar el plan de mejoramiento académico. Realiza un cronograma para preparar los procesos evaluativos. Mejore su comportamiento y actitud frente a sus compromisos. Elaborar cronograma para entregar a tiempo sus trabajos Elaborar cronograma para entregar a tiempo sus trabajos Elaborar juegos didácticos retomando temas vistos</p>	
PERIODO 2 GRADO TERCERO INFORMATICA	OBJETIVOS	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Maneja adecuadamente el ingreso al escritorio, conociendo las partes que lo componen, en modo de reconocimiento y de desarrollo.	Inicio de sesiones en Windows XP	¿Cual es la importancia de Windows?
	EVALUACION		
	Actividades propuestas dentro de la clase, trabajo demostrativo en el ordenador, guías de desarrollo y aplicabilidad, actividades de consulta, generación de sustentaciones, resolución de dudas y generación de actividades desarrolladas en situaciones reales.		
	LOGROS	DESCRIPTORES	
Identificación e ingreso al sistema operativo, reconociendo iconos, figuras, botones, barras, ventanas, ventajitas y su aplicabilidad. INDICADORES Manifiesta Interés por temas relacionados con la tecnología e informática Reconoce que el uso de materiales a cambiado a través de la historia Selecciona artefactos de su entorno para satisfacer sus necesidades Reconoce la importancia del escritorio de Windows.	FORTALEZAS Reconoce la aplicabilidad de cada uno de los iconos y accesos en el escritorio Trabaja de forma aplicada lo visto en clase, plantea preguntas puntuales Trabaja colaborativamente esperando el turno, aportando ideas o materiales Desarrolla su participación oral y escrita mediante las actividades propuestas Ingresa al sistema operativo y lo manipula satisfactoriamente Reconoce las partes que componen el escritorio Elabora los trabajos con puntualidad y responsabilidad. Participa activamente en el desarrollo de las actividades propuestas en clase. Consulta con interés los temas propuestos en clase Muestra interés y agrado por los temas que se desarrollan en clase.		
	DIFICULTADES		

		<p>No reconoce la aplicabilidad de los iconos y accesos en el escritorio de trabajo Difícilmente identifica y usa instrumentos tecnológicos de su entorno inmediatos Le es difícil ingresar al sistema operativo y manipularlo No reconoce las partes que conforman el escritorio Le es difícil incorporar los conocimientos adquiridos en la solución de problemas Difícilmente reconoce artefactos tecnológicos y su aplicabilidad Se le dificulta organizar grupos de trabajo y comunicarse con sus compañeros No desarrolla sus trabajos con puntualidad y responsabilidad Por su inasistencia a clase no ha podido ser evaluado Muestra dificultad y desinterés por los temas tratados No desarrolla las actividades propias de la clase. Por su indisciplina en clase no desarrolla eficazmente las actividades propuestas. No ha presentado las actividades académicas de nivelación de los logros pendientes No muestra interés por desarrollar las actividades propuestas en clase.</p> <p>RECOMENDACIONES Debes practicar el desarrollo de trabajos en el sistema operativo Se le recomienda apropiarse de los temas para socializarlos. Se le sugiere participar activamente en clase Se le sugiere preparar los procesos evaluativos Se le sugiere leer y escuchar noticias constantemente Se le recomienda presentar sus trabajos puntualmente y ordenadamente Se le sugiere desarrollar con interés los temas propuestos Se le recomienda mejorar su disciplina en clase. Se le sugiere no copiar las actividades realizadas por sus compañeros.</p> <p>ESTRATEGIAS Realiza trabajos prácticos de los temas vistos Responde consecuentemente a las preguntas realizadas Aclara dudas presentadas y participa activamente Realiza un cronograma para preparar los procesos evaluativos. Mejore su comportamiento y actitud frente a sus compromisos. Elaborar cronograma para entregar a tiempo sus trabajos</p>
--	--	---

		Elaborar juegos didácticos retomando temas vistos Repase, pregunte lo que no entienda.	
	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMATICA
	Realizar diferentes trabajos aplicando las diferentes herramientas que se desarrollan en clase.	Programas básicos Paint	¿Como se vincula Paint en la resolución de problemas reales a nuestro entorno?
	EVALUACION		
	Actividades propuestas dentro de la clase, trabajo demostrativo en el ordenador, guías de desarrollo y aplicabilidad, actividades de consulta, generación de sustentaciones, resolución de dudas y generación de actividades desarrolladas en situaciones reales.		
	LOGROS	DESCRIPTORES	
	Realizando ejercicios, graficas y preguntas acordes a las herramientas vistas. INDICADORES Relaciona e integra las funciones del hardware y software a las tareas del computador. Diferencia algunos iconos y herramientas según el programa dado.	FORTALEZAS Reconoce algunos iconos del escritorio y los accesos directos a los programas. Descubre por medio de preguntas y ejercicios ciertas generalidades de la informática. Diferencia el hardware y el software así como su función. Diferencia algunas cualidades del escritorio y las opciones a los programas. Realiza ejercicios para crear habilidad en el manejo del mouse clic y doble clic. Organiza grupos de trabajo y se comunica bien con sus compañeros. Elabora los trabajos con puntualidad y responsabilidad. Participa activamente en el desarrollo de las actividades propuestas en clase. Consulta con interés los temas propuestos en clase Muestra interés y agrado por los temas que se desarrollan en clase. Desarrolla adecuadamente los ejes temáticos del proceso académico.	
		DIFICULTADES Le es difícil reconocer algunos iconos del escritorio y los accesos directos. Le es difícil descubrir a través de preguntas ciertas generalidades de la informática. Difícilmente diferencia el hardware y el software así como la función. Muestra poco interés por realizar ejercicios de el manejo del mouse Muestra poco interés por cuidar y mantener la sala de sistemas Se le dificulta organizar grupos de trabajo y comunicarse con sus compañeros No desarrolla sus trabajos con puntualidad y responsabilidad Por su indisciplina en clase no desarrolla eficazmente las actividades propuestas. No ha presentado las actividades académicas de nivelación de los logros pendientes	

	No muestra interés por desarrollar las actividades propuestas en clase. Su inasistencia a clase ha tenido como consecuencia un bajo nivel académico.		
	RECOMENDACIONES Es importante que identifique el hardware y el software así como su función. Se le sugiere realizar ejercicios del manejo del mouse. Es importante que reconozca algunos iconos del escritorio y los accesos directos. Se le sugiere leer y escuchar noticias constantemente Se le recomienda presentar sus trabajos puntualmente y ordenadamente Se le sugiere desarrollar con interés los temas propuestos Se le recomienda mejorar su disciplina en clase. Se le sugiere no copiar las actividades realizadas por sus compañeros.		
	ESTRATEGIAS Realiza trabajos prácticos de los temas vistos Responde consecuentemente a las preguntas realizadas Aclara dudas presentadas y participa activamente Realiza un cronograma para preparar los procesos evaluativos. Mejore su comportamiento y actitud frente a sus compromisos. Elaborar cronograma para entregar a tiempo sus trabajos Elaborar juegos didácticos retomando temas vistos Repase, pregunte lo que no entienda.		
PERIODO 4 GRADO TERCERO INFORMATICA	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Conocer los elementos de digitación y algunas generalidades de Word	Word	¿Word es indispensable en la lectura y transcripción de textos?
	EVALUACION		
	Actividades propuestas dentro de la clase, trabajo demostrativo en el ordenador, guías de desarrollo y aplicabilidad, actividades de consulta, generación de sustentaciones, resolución de dudas y generación de actividades desarrolladas en situaciones reales.		
	LOGROS	DESCRIPTORES	
Aplicando las generalidades de Word en la realización de trabajos escritos y transcripción de textos.	FORTALEZAS Deduce algunas funciones de Word al realizar los escritos imaginados por el. Diferencia el uso de algunas herramientas de Word con imágenes. Realiza el corte, pegado y copiado de algunos textos con las teclas de el mouse		
INDICADORES			

	<p>Aplica correctamente las herramientas de Word a sus creaciones. Establece relación con su entorno partiendo de la intención de mejorar sus condiciones de vida.</p>	<p>Aplica el uso correcto del teclado en la realización de sus escritos. Maneja la carpeta de documentos para abrir sus archivos y continuar el trabajo Realiza la función de guardar documentos con su nombre o seña. Organiza grupos de trabajo y se comunica bien con sus compañeros. Elabora los trabajos con puntualidad y responsabilidad. Participa activamente en el desarrollo de las actividades propuestas en clase. Consulta con interés los temas propuestos en clase Muestra interés y agrado por los temas que se desarrollan en clase. Desarrolla adecuadamente los ejes temáticos del proceso académico.</p> <p>DIFICULTADES Le es difícil deducir algunas funciones de Word Dificilmente identifica las herramientas de Word a través de imágenes. Se le dificulta realizar el corte, pegado y copiado utilizando las teclas del mouse. Dificilmente aplica el uso correcto del teclado en la realización de sus escritos. Se le dificulta manejar la carpeta de documentos para abrir sus archivos. Se le dificulta utilizar la opción de guardar documentos con su nombre o seña. Se le dificulta organizar grupos de trabajo y comunicarse con sus compañeros No desarrolla sus trabajos con puntualidad y responsabilidad Muestra dificultad y desinterés por los temas tratados Por su indisciplina en clase no desarrolla eficazmente las actividades propuestas. No lleva los elementos indispensables para trabajar en clase No prepara con responsabilidad los procesos evaluativos. No ha presentado las actividades académicas de nivelación de los logros pendientes No muestra interés por desarrollar las actividades propuestas en clase. Su inasistencia a clase ha tenido como consecuencia un bajo nivel académico.</p> <p>RECOMENDACIONES Es importante que deduzca algunas funciones de Word Se le sugiere identificar las herramientas de Word a través de imágenes. Se le recomienda realizar el corte, pegado y copiado utilizando las teclas del mouse. Es importante que practique el uso correcto del teclado en sus trabajos escritos. Es importante que maneje la carpeta de documentos para abrir sus archivos.</p>
--	---	--

	<p>Se le recomienda apropiarse de los temas para socializarlos. Se le recomienda presentar sus trabajos puntualmente y ordenadamente Se le sugiere desarrollar con interés los temas propuestos Se le sugiere no copiar las actividades realizadas por sus compañeros.</p> <p>ESTRATEGIAS Realiza un cronograma para preparar los procesos evaluativos. Mejore su comportamiento y actitud frente a sus compromisos. Elaborar cronograma para entregar a tiempo sus trabajos Elaborar juegos didácticos retomando temas vistos</p>
--	--

INSTITUCION EDUCATIVA

ÁREA	TECNOLOGIA E INFORMATICA	PLAN OPERATIVO			
GRADO	CUARTO	II. HS		DOCENTE	

ESTANDAR

Reconoce objetos producidos por el hombre, explico su desarrollo histórico, sus efectos en la sociedad, su proceso de producción y la relación con los recursos naturales involucrados.
 Describe y explica las características y el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas de su entorno y los usa en forma segura y apropiada.
 Describe y analiza las ventajas y desventajas de la utilización de artefactos y procesos, y los empleo para solucionar problemas de la vida cotidiana.
 Identifica, describe y analiza situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales de las manifestaciones tecnológicas.

PERIODO 1 GRADO CUARTO INFORMATICA	OBJETIVO		EJES TEMATICOS		PREGUNTA PROBLEMÁTICA	
	Reconocer e identificar cada una de las partes del ordenador y su función		El ordenador		¿Como emplear el ordenador en la solución de problemas?	
	EVALUACION					
	Actividades propuestas dentro de la clase, trabajo demostrativo en el ordenador, guías de desarrollo y aplicabilidad, actividades de consulta, generación de sustentaciones, resolución de dudas y generación de actividades desarrolladas en situaciones reales.					
	LOGROS		DESCRIPTORES			
	Reconociendo cada una de las partes del ordenador y su función.		FORTALEZAS Responde correctamente a las preguntas realizadas sobre los temas tratados. Realiza trabajos prácticos dentro del área de clase en los tiempos solicitados. Reconoce el manejo de la información en la sociedad actual. Reconoce la importancia de mantener el orden y el cuidado de los equipos			

	<p>INDICADORES Realiza trabajos prácticos dentro del salón de clases. Propone varias soluciones posibles frente a un problema inmediato. Conoce la importancia de mantener el orden y el cuidado de los equipos.</p>	<p>Maneja una postura correcta frente al computador al igual que su distribución Identifica y usa instrumentos tecnológicos de acuerdo a su entorno inmediato Distingue las partes del computador y reconoce periféricos de entrada y salida Elabora con puntualidad los trabajos y ejercicios propuestos en clase Involucra procesos de lecto escritura adecuados en el desarrollo de las clases Identifica las generaciones del computador y clarifica hechos históricos Integra las áreas para desarrollar un trabajo específico y colaborativo Se le sugiere la exploración del entorno para identificar la presencia de elementos naturales o artefactos.</p>
		<p>DIFICULTADES Le es difícil responder a las preguntas sobre temas tratados en clase. Se le dificulta realizar trabajos prácticos dentro del salón de clases. No reconoce el manejo de la información en la sociedad actual. Difícilmente identifica las partes del computador y sus orígenes Le es difícil aplicar la secuencia correcta para apagar y encender el computador No reconoce la distribución y postura correcta frente al computador Difícilmente identifica y usa instrumentos tecnológicos de su entorno inmediato Se le dificulta describir el funcionamiento del computador en forma escrita u oral No distingue las partes del computador y confunde periféricos de entrada y salida Le es difícil identificar las generalidades del computador y sus hechos históricos No involucra procesos de lecto escritura apropiados en el desarrollo de la clase Le es difícil identificar artefactos productos y procesos de su entorno cotidiano Se le dificulta explicar aspectos de funcionamiento de forma segura y ordenada Le es difícil identificar artefactos tecnológicos en pro de la solución de problemas difícilmente explorar su entorno y reconocer artefactos elaborados para mejorar las condiciones de vida</p>
		<p>RECOMENDACIONES Se le sugiere explorar su entorno para que identifique artefactos tecnológicos Se le recomienda involucrar procesos de lecto escritura acordes a la clase Es importante que reconozca la distribución y postura correcta Es importante que exprese sus ideas en forma oral o escrita en el momento</p>

		<p>Se le recomienda presentar sus trabajos puntualmente y ordenadamente Se le sugiere desarrollar con interés los temas propuestos Se le recomienda mejorar su disciplina en clase. Se le sugiere no copiar las actividades realizadas por sus compañeros Se le sugiere conocer el ordenador conocer sus partes y características Se le recomienda practicar la secuencia para encender y apagar ordenador Se le recomienda realizar personalmente sus trabajos y apropiarse de la parte conceptual.</p> <p>ESTRATEGIAS Exposiciones de los temas, planteamiento de los ejercicios prácticos. Acompañamiento dentro de las prácticas de la clase. Planteamiento de problemas dentro de ambientes reales para su resolución. Realización de trabajos prácticos sobre temas vistos. Realiza un cronograma para preparar los procesos evaluativos. Mejore su comportamiento y actitud frente a sus compromisos. Elaborar cronograma para entregar a tiempo sus trabajos Elaborar juegos didácticos retomando temas vistos Repase, pregunte lo que no entienda.</p>	
PERIODO 2 GRADO CUARTO INFORMATICA	OBJETIVOS	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Reconoce y utiliza el explorador de Windows para el manejo de archivos y carpetas.	Multimedia con Windows	¿Cual es la importancia de la multimedia en la actualidad?
	EVALUACION		
	Actividades propuestas dentro de la clase, trabajo demostrativo en el ordenador, guías de desarrollo y aplicabilidad, actividades de consulta, generación de sustentaciones, resolución de dudas y generación de actividades desarrolladas en situaciones reales.		
LOGROS	DESCRIPTORES		
Identificación de los elementos que componen la multimedia y su función	FORTALEZAS Establece la función de cada una de las partes del PC Aplica los cuidados con el computador. Identifica el entorno de trabajo del sistema operativo Windows: Define los conceptos de archivo y carpeta y los manipula adecuadamente. Identifica en un texto los términos desconocidos.		

	<p>INDICADORES Identifica las partes principales de un equipo de cómputo. Usa dentro de su entorno, terminología informática Reconoce la multimedia como un adelanto tecnológico</p>	<p>Explora las herramientas que presenta Windows y su utilidad. Organiza grupos de trabajo y se comunica bien con sus compañeros. Elabora los trabajos con puntualidad y responsabilidad. Participa activamente en el desarrollo de las actividades propuestas en clase. Consulta con interés los temas propuestos en clase Muestra interés y agrado por los temas que se desarrollan en clase.</p> <p>DIFICULTADES Se le dificulta establecer la función de cada una de las partes del PC. Le es difícil identificar el entorno de trabajo del sistema operativo. Se le dificulta definir conceptos de archivo y carpeta así como su manipulación. Le es difícil identificar en un texto términos desconocidos. Le es difícil explorar las herramientas que presenta Windows y su utilidad. Difícilmente identifica y usa instrumentos tecnológicos de su entorno inmediatos Le es difícil incorporar los conocimientos adquiridos en la solución de problemas Se le dificulta organizar grupos de trabajo y comunicarse con sus compañeros No desarrolla sus trabajos con puntualidad y responsabilidad Por su indisciplina en clase no desarrolla eficazmente las actividades propuestas. No ha presentado las actividades académicas de nivelación de los logros pendientes No muestra interés por desarrollar las actividades propuestas en clase. Su inasistencia a clase ha tenido como consecuencia un bajo nivel académico.</p> <p>RECOMENDACIONES Es importante que establezca la función de cada una de las partes del PC. Se le sugiere manipular archivos y carpetas así como sus conceptos. Es importante que realice la identificación de terminología desconocida. Se le sugiere preparar los procesos evaluativos Se le recomienda presentar sus trabajos puntualmente y ordenadamente Se le sugiere desarrollar con interés los temas propuestos Se le recomienda mejorar su disciplina en clase. Se le sugiere no copiar las actividades realizadas por sus compañeros.</p>
--	--	--

		ESTRATEGIAS Realiza trabajos prácticos de los temas vistos Responde consecuentemente a las preguntas realizadas Aclara dudas presentadas y participa activamente Realiza un cronograma para preparar los procesos evaluativos. Mejore su comportamiento y actitud frente a sus compromisos. Elaborar cronograma para entregar a tiempo sus trabajos Elaborar juegos didácticos retomando temas vistos Repase, pregunte lo que no entienda.	
PERIODO 3 GRADO CUARTO INFORMATICA	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMATICA
	Reconocer y aplicar las herramientas de los accesorios de Windows.	Accesorios de Windows	¿Cómo manipular los accesorios de Windows sin usar la computadora?
	EVALUACION		
	Actividades propuestas dentro de la clase, trabajo demostrativo en el ordenador, guías de desarrollo y aplicabilidad, actividades de consulta, generación de sustentaciones, resolución de dudas y generación de actividades desarrolladas en situaciones reales.		
	LOGROS	DESCRIPTORES	
	Aplicación de los fundamentos básicos de las herramientas del block de notas Adecuación de procesos matemáticos básicos acordes a los temas vistos. INDICADORES Aplica los conocimientos adquiridos desarrollando actividades en el procesador de textos. Manipula adecuadamente la grabadora de sonidos. Amplia imágenes con las herramientas que cuenta el diseñador de gráficos.	FORTALEZAS Manipula adecuadamente procesos matemáticos básicos en la calculadora. Desarrolla habilidades de escritura en el procesador de textos block de notas. Utiliza adecuadamente el micrófono en la grabación de sonidos. Realiza dibujos utilizando las herramientas del diseñador grafico. Utiliza las herramientas básicas para la generación de gráficos en Paint. Utiliza las herramientas básicas para la creación de formatos en Word . Aplica los fundamentos básicos de las herramientas del block de notas. Organiza grupos de trabajo y se comunica bien con sus compañeros. Elabora los trabajos con puntualidad y responsabilidad. Participa activamente en el desarrollo de las actividades propuestas en clase. Consulta con interés los temas propuestos en clase Muestra interés y agrado por los temas que se desarrollan en clase. Desarrolla adecuadamente los ejes temáticos del proceso académico.	
DIFICULTADES			

		<p>Se le dificulta realizar los trabajos indicados en el ordenador. Difícilmente aplica los fundamentos básicos de las herramientas del block de notas. Le es difícil crear dibujos combinando las herramientas de paint. Le es difícil usar correctamente el teclado en la realización de sus escritos. Le es difícil aplicar procesos matemáticos básicos acordes a los accesorios de Windows. Difícilmente realiza dibujos utilizando las herramientas del diseñador de gráficos. Muestra poco interés por cuidar y mantener la sala de sistemas. Se le dificulta organizar grupos de trabajo y comunicarse con sus compañeros. No desarrolla sus trabajos con puntualidad y responsabilidad. Por su indisciplina en clase no desarrolla eficazmente las actividades propuestas. No ha presentado las actividades académicas de nivelación de los logros pendientes. No muestra interés por desarrollar las actividades propuestas en clase. Su inasistencia a clase ha tenido como consecuencia un bajo nivel académico.</p> <p>RECOMENDACIONES</p> <p>Se le recomienda realizar dibujos combinando las herramientas de paint. Se le sugiere practicar el uso correcto del teclado en la realización de sus escritos. Es importante desarrollar habilidades en el manejo de documentos y archivos de texto. Se le sugiere aplicar procesos matemáticos acordes a los temas vistos. Se le sugiere realizar dibujos utilizando las herramientas del diseñador de gráficos. Se le recomienda realizar personalmente sus trabajos y apropiarse de la parte conceptual. Se le recomienda presentar sus trabajos puntualmente y ordenadamente Se le sugiere desarrollar con interés los temas propuestos Se le recomienda mejorar su disciplina en clase. Se le sugiere no copiar las actividades realizadas por sus compañeros.</p> <p>ESTRATEGIAS</p> <p>Realiza trabajos prácticos de los temas vistos Responde consecuentemente a las preguntas realizadas Aclara dudas presentadas y participa activamente Realiza un cronograma para preparar los procesos evaluativos. Mejore su comportamiento y actitud frente a sus compromisos. Elaborar cronograma para entregar a tiempo sus trabajos</p>
--	--	--

		Elaborar juegos didácticos retomando temas vistos Repase, pregunte lo que no entienda.	
PERIODO 4 GRADO CUARTO INFORMATICA	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMATICA
	Manejar adecuadamente la estructura del programa para el desarrollo de presentaciones	Generalidades de power point	¿Cómo mostrar posibles soluciones a través de Power Point?
	EVALUACION		
	Actividades propuestas dentro de la clase, trabajo demostrativo en el ordenador, guías de desarrollo y aplicabilidad, actividades de consulta, generación de sustentaciones, resolución de dudas y generación de actividades desarrolladas en situaciones reales.		
	LOGROS	DESCRPTORES	
<p>Aplicación correctamente los diferentes formatos en la generación de sus presentaciones.</p> <p>INDICADORES Manipula y combina la inserción de imágenes con la aplicación de efectos. Aplica diferentes formas de transición en la generación de sus presentaciones.</p>	<p>FORTALEZAS Reconoce y aplica los tres tipos de efecto dentro de las diapositivas Inserta adecuadamente las imágenes prediseñadas en cada una de las diapositivas. Aplica transiciones en sus presentaciones reconociendo el concepto de automatización Juega aplicando los efectos construyendo animaciones Utiliza las herramientas básicas para el manejo de las diapositivas. Organiza grupos de trabajo y se comunica bien con sus compañeros. Elabora los trabajos con puntualidad y responsabilidad. Participa activamente en el desarrollo de las actividades propuestas en clase. Consulta con interés los temas propuestos en clase Muestra interés y agrado por los temas que se desarrollan en clase. Desarrolla adecuadamente los ejes temáticos del proceso académico. Prepara a conciencia sus evaluaciones y exposiciones.</p> <p>DIFICULTADES Le es difícil aplicar los tres tipos de efectos dentro de sus diapositivas. Se le dificulta insertar imágenes prediseñadas en cada una de sus diapositivas. Le es difícil aplicar transiciones a sus presentaciones. Se le dificulta utilizar las herramientas básicas para el manejo de las diapositivas. Se le dificulta organizar grupos de trabajo y comunicarse con sus compañeros No desarrolla sus trabajos con puntualidad y responsabilidad Muestra dificultad y desinterés por los temas tratados Por su indisciplina en clase no desarrolla eficazmente las actividades propuestas.</p>		

		<p>No muestra interés por los temas tratados en clase No ha presentado las actividades académicas de nivelación de los logros pendientes No muestra interés por desarrollar las actividades propuestas en clase. Su inasistencia a clase ha tenido como consecuencia un bajo nivel académico.</p> <p>RECOMENDACIONES Es importante que aplique los tres tipos de efectos a sus presentaciones. Se le sugiere insertar imágenes prediseñadas en cada una de sus diapositivas. Es importante que aplique transiciones a sus presentaciones. Se le sugiere utilizar las herramientas básicas para el manejo de las diapositivas. Se le recomienda realizar personalmente sus trabajos y apropiarse de la parte conceptual. Se le recomienda apropiarse de los temas para socializarlos. Se le sugiere preparar los procesos evaluativos Se le recomienda presentar sus trabajos puntualmente y ordenadamente Se le sugiere desarrollar con interés los temas propuestos Se le sugiere no copiar las actividades realizadas por sus compañeros.</p> <p>ESTRATEGIAS Realiza un cronograma para preparar los procesos evaluativos. Mejore su comportamiento y actitud frente a sus compromisos. Elaborar cronograma para entregar a tiempo sus trabajos Elaborar juegos didácticos retomando temas vistos Elaborar mapas conceptuales de los temas propuestos. Repase, pregunte lo que no entienda.</p>
--	--	--

Recordemos que a pesar de cumplir los estándares somos los encargados de motivar no solo a los estudiantes sino también a los docentes para que creen sus propias actividades

ETICA Y VALORES

INSTITUCION EDUCATIVA		
ÁREA	ÉTICA Y VALORES	PROGRAMACION DE AREA
DOCENTES		
1. JUSTIFICACION		
<p>Aprender y educarse en el área de la ética no significa simplemente recibir determinados contenidos teóricos, sino asumir problemas ya que no hay una ética formada y terminada. El estudio de la ética atañe múltiples aspectos del desarrollo del alumno en el contexto escolar, de esta forma pueden verse claramente al menos dos grandes puntos de contacto con otras áreas, en un primer sentido, en la medida en que las reflexiones que se hacen involucran las vivencias del estudiante, constituirán un objeto de análisis sus diferentes actividades en el Colegio; en segundo lugar, las demás áreas de conocimiento presentan no sólo la historia misma del desarrollo del hombre brindando referentes claros al discurso ético, sino que también poseen una esfera pragmática que posibilitará a los alumnos aproximarse al quehacer teórico a partir de posicionamientos éticos.</p>		
2. OBJETIVO GENERAL		
A partir del reconocimiento de diversos fenómenos sociales que involucran la identidad del individuo, pueden entenderse las condiciones que han motivado la concepción contemporánea de individuo.		
3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS		6. PORTAFOLIO PEDAGOGICO
<p>Son objetivos generales de la educación básica: Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo; 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; Propiciar el conocimiento y comprensión de la realidad nacional para consolidar los valores propios de la nacionalidad colombiana tales como la solidaridad, la tolerancia, la democracia, la justicia, la convivencia social, la cooperación y la ayuda mutua. Propiciar la formación social, ética, moral y demás valores del desarrollo humano. La formación de los valores fundamentales para la convivencia en una sociedad democrática, participativa y pluralista; El fomento del deseo de saber, de la iniciativa personal frente al conocimiento y frente a la</p>		<p>La especificidad del trabajo en el área impone que se asuman los siguientes parámetros: Cada alumno está involucrado con comprensiones éticas propias de su núcleo familiar cuya influencia debe ser reconocida y respetada plenamente. No es objeto del trabajo en el aula resolver los problemas propuestos, sino comprenderlos para desarrollar posiciones propias al interior de las discusiones. Cada estudiante está en condiciones de proponer perspectivas y de reconocer que su interpretación de los hechos es tan pertinente como otras. La observación de las problemáticas actuales por medio del rastreo de los vestigios hasta los periodos históricos que brinden una respuesta contextual a las situaciones actuales. Elaboración de comparaciones entre los diferentes planteamientos filosóficos. Las actividades que se generan en clase buscando el despertar de la conciencia como seres responsablemente históricos.</p>

<p>realidad social, así como del espíritu crítico; La comprensión básica del medio físico, social y cultural en el nivel local, nacional y universal, de acuerdo con el desarrollo intelectual correspondiente a la edad. La formación para la participación y organización infantil y la utilización adecuada del tiempo libre. La adquisición de habilidades para desempeñarse con autonomía en la sociedad. El desarrollo de actitudes favorables al conocimiento, valoración y conservación de la naturaleza y el ambiente; La comprensión de la dimensión práctica de los conocimientos teóricos, así como la dimensión teórica del conocimiento práctico y la capacidad para utilizarla en la solución de problemas.</p>		<p>El espacio académico, como espacio de confrontación, debate y problematización de los temas históricos dentro de la metodología experiencial. Presentaciones individuales o grupales de una temática previamente documentada. Testimonios Medios audiovisuales (películas, documentales, periódicos, etc.) Tematización de situaciones a las que estén asistiendo los estudiantes. Diseño de proyectos que permitan consolidar una posición o una preocupación de los estudiantes</p>	
MODELO PEDAGÓGICO	MÉTODO		COMPETENCIAS LABORALES
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	<p>El aprendizaje significativo²¹, es: El entorno, es decir la cultura, sólo puede ser significativa para el humano, si ésta se presenta de manera clara a través de la expresión que le brinda al hombre el lenguaje, entendido éste como la expresividad humana dada por las diferentes formas de comunicación, basta entender el origen de la historia desde el origen de la escritura.</p>	<p>6.1 Charlas 6.2 Sopas de letras 6.3 Mapas conceptuales 6.4 Vídeos 6.5 Presentaciones en Video Vean 6.6 Reflexiones 6.7 Ensayos 6.8 Lecturas dirigidas 6.9 Simulación de situaciones 7.0 Análisis de situaciones 7.1 Desarrollo de talleres y módulos 7.2 creaciones propias del reflejo del entorno bajo la utilización de las TIC</p>	<p>Aplicación de valores civiles, éticos y morales, de organización social y de convivencia humana Adiestramiento en el manejo de habilidades para desempeñarse con autonomía en la sociedad. Aplicación de conocimientos teóricos en la solución de conflictos Participación activa en la vida social de la comunidad en que se desarrolla</p>
PARADIGMA	RECURSOS	MEDIOS DE EVALUACION	LOGROS
Comprender que el conjunto de valores éticos pertenece a un ámbito de decisión propiamente humana.	a.- recursos intelectuales: lo primero que hay que decir es que la historia, la cultura y las relaciones sociales perméan todas las	Concibo la evaluación en éste espacio, no como una acción única desde la cual se proporciona una medida al conocimiento	Son las fragmentaciones del logro general, lo que quiere decir, son pequeñas metas que me llevan a

²¹ Nos referimos en éste caso a la propuesta pedagógica de David Ausbel.

<p>Identificar las categorías de reflexión ética que entran en juego en una determinada circunstancia.</p> <p>Proponer puntos de vista responsables sobre problemas éticos, comprendiendo las implicaciones que éstos acarrear.</p> <p>Reconocerse como miembro activo de una comunidad capacitado para respetar diferentes criterios.</p> <p>Encaminar a los jóvenes y niños hacia la formación de la conciencia en la búsqueda que sigue el hombre por alcanzar el bien supremo desde recto actuar, involucrándose responsablemente en la sociedad.</p>	<p>situaciones vitales en la persona, por lo tanto los recursos intelectuales se pueden dividir en: individuales, con los otros y con el mundo.</p> <p>b. Recursos teórico físicos: corresponden a la fundamentación teórica necesaria para hacer ciencia, para guardar memoria de las relaciones sociales y para encontrar los sentidos de las acciones (cf. método historiográfico propuesto por Foucault, a partir de los vestigios), tales como la documentación histórica, los escritos realizados y a realizar, y el mismo espacio de clase.</p> <p>c. Los recursos logísticos: hacen referencia a la infraestructura necesaria para el buen funcionamiento de los espacios académicos referidos a la filosofía, tales como:</p> <p>Computadores (XO)</p> <p>Internet</p> <p>Aulas virtuales</p> <p>Blog</p> <p>Applets</p> <p>Mec (materia educativo computarizado)</p>	<p>adquirido o no, sino como una actividad constante que permite una retroalimentación a un proceso, como lo es el hecho educativo, de los significados compartirlos en el espacio académico correspondiente, tal como lo analiza Ausbel en el aprendizaje significativo, por ello se divide la evaluación de la siguiente manera:</p> <p><u>Evaluación constante a lo largo del proceso:</u></p> <p>Hace regencia a las actividades académicas que permitieron ver el resultado del progreso de un tema, tales como las tareas, las exposiciones, las intervenciones en clase y otros.</p> <p><u>Evaluaciones puntuales:</u> Hacen referencia a todos los altos en el progreso que buscas propiciar en el estudiante un nivel de exigencia distinto para convertirse en experiencia académica, tales como: los trabajos y escritos, las actividades que se proyecten a la comunidad educativa, y los exámenes finales.</p> <p><u>Evaluaciones conductuales:</u> Hace referencia a todas las actitudes que propicia el espacio académico, tomando en cuenta que las ciencias sociales permean las actitudes vitales, además de ser fuente de relaciones sociales, por lo tanto si éstas no son concientes, no se puede decir que el aprendizaje fue significativo</p>	<p>lograr un objetivo específico y general, creando en el estudiante</p> <p>Una estructura que pasa de lo particular a lo general y de lo general a lo particular.</p> <p>Con esto aplicamos el método deductivo e inductivo.</p>
---	--	---	---

EL MAESTRO		EVALUACION	INDICADORES DE LOGROS	
El educador es el orientador en los establecimientos en la institución, de un proceso de formación, enseñanza y aprendizaje de los educandos, acorde con las expectativas sociales, culturales, éticas y morales de la familia y la sociedad		Son los métodos empleados para identificar las fortalezas y debilidades de la persona evaluada en el área de la ética que le permiten al evaluador dinamizar estrategias para superar las falencias que se hayan presentado	Son las fragmentaciones del logro general, lo que quiere decir, son pequeña metas que me llevan a lograr un objetivo específico y general, creando en el estudiante Una estructura que pasa de lo particular a lo general y de lo general a lo particular. Con esto aplicamos el método deductivo e inductivo. Los indicadores de logros son los elementos que le permiten al docente considerar si un estudiante alcanza o no los logros propuestos dentro del área.	
REFERENTE LEGAL			.8 .COMPETENCIAS	11. DESCRIPTORES.
<p>Artículo 115 de 1994 Título 1 Artículo 5 Fines de la educación 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,13.</p> <p>Título II Artículo 13 Objetivo de la educación básica A, b, c, e, h,</p> <p>Artículo 14 A, b, c, d.</p>	<p>Sección 3 Educación básica Artículo 2, objetivos: A, b, c, d, e, f</p> <p>Artículo 21 Objetivo específicos de la educación básica A, b, c, d, f, k, n, ñ.</p> <p>Artículo 22 objetivos de la educación Secundaria A, b, e, h, j, k, n.</p> <p>Artículo 23</p>	<p>Punto 2, 6</p> <p>Educación media Sección 4 Artículo 30. C, d, e, f, g, h</p> <p>Artículo 31</p> <p>Decreto 0230/02 Decreto 1860/94 002/02 2343/96</p>	<p>Pretenden convertirse en el camino a seguir para que el estudiante desarrolle habilidades para explorar hechos y fenómenos, analizar problemas, observar, recoger y organizar la información más importante, utilizar diferentes métodos de análisis, evaluarlos, compartir los resultados y desarrollar actitudes como la curiosidad, la honestidad, la crítica, la reflexión sobre el pasado, el presente y el futuro, la valoración crítica de las consecuencias de los descubrimientos científicos y la disposición para trabajar en equipo.</p> <p>De esta forma obtener las herramientas y habilidades para que el estudiante se desarrolle como ciudadano crítico, capaz de actuar de modo responsable y autónomo en la solución de problemas sociales y en la construcción de un país democrático.</p>	<p>LAS FORTALEZAS. Son los aspectos positivos que hacen que al estudiante se le facilite el aprendizaje de los diferentes contenidos vistos en el área</p> <p>LAS DIFICULTADES. Aspectos no alcanzados dentro del desarrollo del aprendizaje, dificultad en el desarrollo y apropiación del proceso del conocimiento en el cual el estudiante demuestra falencias dentro de las actividades propuestas.</p> <p>LAS RECOMENDACIONES. Sugerencias para el mejoramiento en aspectos académicos y convivenciales que le ayuden a reflexionar sobre los resultados obtenidos a nivel estudiantil.</p>

4.4 EL ESTUDIANTE		COMPETENCIAS BASICAS.	LAS ESTRATEGIAS
El estudiante reorganiza la información o encuentre las relaciones que hacen falta para acceder al contenido que va a ser aprendido.		<p>Pretenden convertirse en el camino a seguir para que el estudiante desarrolle habilidades para explorar hechos y fenómenos, analizar problemas, observar, recoger y organizar la información más importante, utilizar diferentes métodos de análisis, evaluarlos, compartir los resultados y desarrollar actitudes como la curiosidad, la honestidad, la crítica, la reflexión sobre el pasado, el presente y el futuro, la valoración crítica de las consecuencias de los fenómenos sociales que transforman la realidad de la persona y la disposición para trabajar en equipo.</p> <p>De esta forma obtener las herramientas y habilidades para que el estudiante se desarrolle como ciudadano crítico, capaz de actuar de modo responsable y autónomo en la solución de problemas sociales y en la construcción de un país democrático.</p>	<p>Formulación de cuestionarios que permitan medir cuánto se ha aprendido. Presentación de cuadernos. Sustentación oral de un tema. Trabajo grupal. Desarrollo de módulo didáctico dentro del aula. Evaluación escrita. Dinámicas Evaluaciones oral Desarrollo de módulos Representaciones o dramatizaciones Exposiciones individuales e individuales</p>
12 ESTÁNDARES			
GRADOS	ESTANDAR		
ONCE	Comprende que la dignidad de la persona y de la sociedad depende en gran medida de la realización de los valores morales.		
DÉCIMO	Capta que la conducta moral es imprescindible para los hombre, y que ésta ha tenido un andamiaje desde la filosofía y la concepciones de hombre		
NOVENO	Exposiciones, talleres, debates, encuentros, entrevistas, videos, juego de roles, creación didáctica.		
OCTAVO	Reconocer estructuras morales que le permiten al hombre desarrollarse en su proyecto de vida		
SEPTIMO	Fortalece su personalidad reconoce y domina su papel como miembro de una sociedad y reflexiona sobre su carácter de ser espiritual		
SEXTO	Conoce y domina su papel como miembro de una sociedad y reflexiona sobre su carácter de ser espiritual		
QUINTO	Valorar los elementos fundamentales del entorno, la persona y la comunidad		

CUARTO	Comprende la importancia de valores básicos de convivencia ciudadana como la solidaridad, la responsabilidad, el cuidado, el buen trato, el respeto por mí mismo y por los demás.
TERCERO	Reconoce la caridad como valor y regalo de Dios en la evolución de la comunidad
SEGUNDO	Contribuye a la construcción de normas que regulan la vida común en el aula de clase y vela por su cumplimiento
PRIMERO	Reconoce estructuras importantes en su desarrollo ético y moral

INSTITUCION EDUCATIVA					
AREA		ÉTICA Y VALORES		PLAN OPERATIVO	
GRADO	TERCERO	H.S	1 HORA	DOCENTE	
ESTANDAR					
Contribuye a la construcción de normas que regulan la vida común en el aula de clase y vela por su cumplimiento					
PERIODO 1 GRADO TERCERO ETICA Y VALORES	OBJETIVO		EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA	
	Fortalece el concepto de valor frente a la sociedad		LOS VALORES	¿POR QUE DEBEMOS ENFATIZAR EN LOS VALORES?	
	EVALUACION				
	Se evaluarán las diferentes actividades programadas para la clase				
	LOGROS		DESCRIPTORES		
	Teniendo en cuenta y discute puntos de vista de sus compañeros y personas se su autoridad para analizar las normas ya establecidas.		FORTALEZAS Reconoce e concepto de valor mirando lo importante que es en desarrollo personal Identifica en concepto de respeto y la importancia de este en la sociedad Demuestra gran aprecio por profundizar acerca del valor de la caridad Reconoce el concepto de amor considerándolo como esencial para la vida		
	INDICADORES DE LOGROS Participa en el desarrollo de las actividades programadas por el profesor Desarrolla actividades que te ayuden a comprender mejor los temas		DIFICULTADES No reconoce el concepto de valor ni la importancia que tiene para la vida personal No demuestra interés por ayudar al necesitado RECOMENDACIONES Tu orden y respeto permiten que el trabajo en clase sea agradable Con tu ayuda al necesitado podremos cultivar el amor por los demás		

	<p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del primer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla. <p>Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que más se ajuste a la necesidades de los estudiantes</p>
--	---

	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMATICA
	Expresa sus puntos de vista y escucha a los demás, sobre problemas que afectan su vida cotidiana	LA PAZ, EL EGOISMO, LA AMISTAD Y LA FAMILIA	¿PORQUE RAZONES EL EGOISMO ROMPE LA AMISTAD ENTRE LAS PERSONAS?
	EVALUACION		
	Se evaluarán las diferentes actividades programadas para la clase, teniendo en cuenta la participación y el desempeño de los alumnos		
	LOGROS	DESCRIPTORES	
	Manifestando indignación y solidaridad, ante los hechos injustos y pide perdón cuando ha causado daño a otro.	FORTALEZAS Identifica y analiza el concepto de paz compartiendo lo importante que es Analizo e interpreto que el egoísmo rompe la amistad Reconoce el concepto de familia y describe a sus integrante Reconoce e concepto de responsabilidad cumpliendo con sus deberes en el colegio	
	INDICADORES Desarrolla con buenas actitudes las actividades programadas por el profesor Participa activamente con tus aportes a la clase	DIFICULTADES Falta un mayor compromiso para mejorar su responsabilidad Su egoísmo no e permite compartir agradablemente con sus compañeros	
		RECOMENDACIONES No cumple con sus deberes que tiene como estudiante	

	<p>Demuestra poco interés por los temas a tratar en clase</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del segundo periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla. ✓ Escribir sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo <p>Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que más se ajuste a las necesidades de los estudiantes</p>
--	--

	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Negocia conflictos de su vida cotidiana teniendo en cuenta las necesidades, intereses y aspiraciones propias y las de los otros para construir una convivencia justa	LA LIBERTAD, COOPERACIÓN, JUSTICIA	¿PORQUE CREE QUE LA JUSTICIA MUCHAS VECES NO ES ACEPTADA PARA LA SOCIEDAD QUE NOS RODEA?
	EVALUACION		
	Se evaluarán las actividades programadas para la clase teniendo como base el material propuesto		
	LOGROS	DESCRIPTORES	
	Expresando a través de dibujos y relatos sus sentimientos acerca de las situaciones en las cuales se han desconocido los derechos o se ha sentido víctima	FORTALEZAS Reconoce la importancia del termino libertad y lo esencial que es para la vida Aplica el concepto de cooperación para encontrar una solución a los problemas	

	<p>de la injusticia</p> <p>INDICADORES</p> <p>Participa activamente en grupo en distintas actividades culturales y académicas</p> <p>Promueve pactos para mejorar sus actitudes frente a la sociedad que lo rodea</p> <p>Plantea preguntas dirigidas a ampliar los conceptos trabajados</p>	<p>Demuestra que el valor de la injusticia es muy importante para la vida</p> <p>DIFICULTADES</p> <p>No reconoce el concepto de libertad y lo importante que es para la vida</p> <p>No tiene en cuenta la cooperación para solucionar los problemas entre compañeros</p> <p>RECOMENDACIONES</p> <p>Donde te lo propongas llegarías a ser el mejor de la clase</p> <p>Te falta más responsabilidad, espero que día a día vayas mejorando</p> <p>Tu actitud y comportamiento en clase son excelentes</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del tercer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla. ✓ Escribir sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo <p>Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que más se ajuste a las necesidades de los estudiantes</p>
--	---	--

	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Participa activamente en grupo en distintas actividades culturales y académicas Promueve pactos para mejorar sus actitudes frente a la sociedad que lo rodea Plantea preguntas dirigidas a ampliar los conceptos trabajados	AUTOESTIMA, ENTUSIASMO, ALEGRIA RECONCILIACIÓN, PERDON	¿PORQUE EN ALGUNAS OCACIONES NOS SENTIMOS FRACASADOS?
EVALUACION			
Se evaluarán las diferentes actividades programadas para la clase			
	LOGROS	DESCRPTORES	
	Reconociendo el concepto de autoestima y la importancia de este en mí desarrollo personal. INDICADORES Desarrolla con entusiasmo las actividades programadas por tu profesor Analiza situaciones problema junto con sus compañeros y establecen soluciones Manifiesta interés por aprender y profundizar algunos conceptos	FORTALEZAS Reconoce en concepto de autoestima y la importancia de este en mi desarrollo personal Participa con entusiasmo y alegría en las actividades programadas dentro del área	
		DIFICULTADES No reconoce el valor de la autoestima por tal motivo no se acepta tal como es No respeta y lastima con palabras a sus compañeros de clase, no obedece No perdona de corazón, es egoísta y busca vengarse cuando lo lastiman	
		RECOMENDACIONES Muy bien, demuestras y practicas los valores vistos en clase de manera positiva Con un cambio de actitud lograrás demostrar la personita responsable y activa que eres	
		RECURSOS PARA LA INTEGRACION Durante el desarrollo del cuarto periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla. ✓ Escribir sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo 	

		Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que más se ajuste a las necesidades de los estudiantes				
ÁREA	ETICA	PLAN OPERATIVO				
GRADO	CUARTO	I. HS	1 HORA SEMANAL	DOCENTE		
ESTANDAR						
Comprende la importancia de valores básicos de convivencia ciudadana como la solidaridad, la responsabilidad, el cuidado, el buen trato, el respeto por mí mismo y por los demás.						
PERIODO 1 GRADO CUARTO ETICA Y VALORES	OBJETIVO		EJES TEMATICOS		PREGUNTA PROBLEMÁTICA	
	Entender que los conflictos son parte de las relaciones, pero que tener conflictos no significa que dejemos de ser amigos.		El estudiante y la constitución, la responsabilidad, los derechos de los niños, el amor.		¿Crees que sólo el hecho de asistir al colegio te hace estudiante?	
	EVALUACION					
	Realizar una cartelera, trabajo en grupo, participación en clase, desarrollo de tareas, evaluaciones.					
	LOGROS			DESCRIPTORES		
	Reconociendo que todos los niños y las niñas son personas con el mismo valor y los mismos derechos. Identificando los valores como la responsabilidad, el amor, la solidaridad, etc. Para la convivencia con los demás. INDICADORES Reconoce que los seres humanos necesitan de los valores para convivir en armonía. Reconoce las responsabilidades que tienen como estudiantes. Reconoce la importancia de los derechos que tienen como estudiantes. Comprende y analiza los valores del amor, el respeto, la colaboración, etc. dentro de una familia.			FORTALEZAS Reconoce que los seres humanos necesitan de los valores para convivir en armonía. Reconoce las responsabilidades que tienen como estudiantes. Reconoce la importancia de los derechos que tienen como estudiantes. Comprende y analiza los valores del amor, el respeto, la colaboración, etc. dentro de una familia. DIFICULTADES Desconoce la importancia de los valores para vivir en comunidad. Se le dificulta reconocer las responsabilidades que tiene como estudiante. Presenta dificultad en la convivencia con las demás personas que lo rodean RECOMENDACIONES Es necesario reforzar la vivencia la explicación de valores para realizarse como persona sociable. Debes ser más tolerante con los demás, respetando las opiniones, etc. Su comportamiento no favorece al buen desempeño académico, ni actitudinal. ! Felicitaciones! Se nota motivación e interés por cada una de las actividades en clase. Se valora su participación activa e interés en las actividades en el aula. Se le recomienda ser más responsable en la presentación y ejecución de sus actividades		

	<p>escolares.</p> <p>Se le recomienda poner más atención a las explicaciones para un mejor rendimiento académico. Su desempeño es muy bueno, con un pequeño esfuerzo alcanzará la excelencia. Demuestra desinterés y apatía ante el trabajo de la asignatura. Debe adquirir hábitos que le permitan afianzar su responsabilidad.</p> <p>R Cumple y responde con los deberes académicos dentro y fuera de la institución. R Su desempeño podría ser mejor, asúmalo con mayor compromiso.</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del primer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Escribir sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo ✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla. ✓ Navegar <ul style="list-style-type: none"> • páginas web de visualización • visualizar distintos formatos de archivo de imagen como PNG y SVG archivos de • los archivos de acceso local y remoto a través de los archivos HTTP / HTTPS y FTP protocolos de descargar archivos en el Diario • visualizar la Biblioteca de la OLPC de contenido local en su página de inicio • ejecutar complementos del navegador determinados complementos, dependiendo de la configuración
--	---

		<ul style="list-style-type: none"> • ejecutar la mayor parte de las últimas "HTML 5" tecnologías web <p>✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa</p> <p>Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que más se ajuste a las necesidades de los estudiantes</p>	
	OBJETIVOS	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Comprender la importancia que tiene la conversación y la urbanidad en la convivencia con las personas que los rodea.	El arte de la conversación, nuestra presentación personal, urbanidad, la amistad, respeto. Los deberes de los niños.	Una persona que no practique la urbanidad, ¿sería bien aceptada en una comunidad?
PERIODO 2 GRADO CUARTO ETICA Y VALORES	EVALUACION		
	Realizar una cartelera, trabajo en grupo, participación en clase, elaboración de un cuento, desarrollo de tareas, evaluaciones.		
	<p>LOGROS</p> <p>Reconociendo la importancia de la amistad para la convivencia en la comunidad.</p> <p>Identificando lo deberes que tienen los niños dentro y fuera de una institución educativa.</p> <p>Reconociendo las normas de urbanidad que debe tener para ser aceptados en una comunidad.</p> <p>INDICADORES</p> <p>Reconoce la importancia del valor de la amistad para la convivencia en una comunidad.</p> <p>Identifica cada un de los derechos y deberes que tienen los niños.</p> <p>Reconoce las mínimas normas de urbanidad que debe manejar en los diferentes lugares en que se encuentre.</p> <p>Reconoce los deberes que tiene como estudiante.</p>	<p>FORTALEZAS</p> <p>Reconoce la importancia del valor de la amistad para la convivencia en una comunidad.</p> <p>Identifica cada un de los derechos y deberes que tienen los niños.</p> <p>Reconoce las mínimas normas de urbanidad que debe manejar en los diferentes lugares en que se encuentre.</p> <p>Reconoce los deberes que tiene como estudiante.</p> <p>DIFICULTADES</p> <p>Desconoce la importancia de los valores para vivir en comunidad.</p> <p>Se le dificulta reconocer las responsabilidades que tiene como estudiante.</p> <p>Presenta dificultad en la convivencia con las demás personas que lo rodean.</p> <p>Presenta dificultad para reconocer el valor de la amistad para una mejor convivencia.</p> <p>Se le dificulta diferenciar los deberes de los derechos que tienen como estudiante.</p> <p>RECOMENDACIONES</p> <p>Es necesario reforzar la vivencia la explicación de valores para realizarse como persona sociable.</p> <p>Debes ser más tolerante con los demás, respetando las opiniones, etc.</p> <p>Su comportamiento no favorece al buen desempeño académico, ni actitudinal.</p> <p>¡Felicitaciones! Se nota motivación e interés por cada una de las actividades en clase.</p>	

		<p>Se valora su participación activa e interés en las actividades en el aula. Se le recomienda ser más responsable en la presentación y ejecución de sus actividades escolares. Su desempeño es muy bueno, con un pequeño esfuerzo alcanzará la excelencia. Demuestra desinterés y apatía ante el trabajo de la asignatura. Debe adquirir hábitos que le permitan afianzar su responsabilidad. Cumple y responde con los deberes académicos dentro y fuera de la institución. Su desempeño podría ser mejor, asúmalo con mayor compromiso.</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del segundo periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Escribir sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo ✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla. ✓ Navegar <ul style="list-style-type: none"> • páginas web de visualización • visualizar distintos formatos de archivo de imagen como PNG y SVG archivos de • los archivos de acceso local y remoto a través de los archivos HTTP / HTTPS y FTP protocolos de descargar archivos en el Diario • visualizar la Biblioteca de la OLPC de contenido local en su página de inicio • ejecutar complementos del navegador determinados complementos, dependiendo
--	--	--

		<p>de la configuración</p> <ul style="list-style-type: none"> • ejecutar la mayor parte de las últimas "HTML 5" tecnologías web <p>✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa.</p> <p>Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que más se ajuste a las necesidades de los estudiantes</p>	
PERIODO 3 GRADO CUARTO ETICA Y VALORES	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	Comprender la importancia del cuidado que se debe tener con los elementos y los lugares públicos, y el cuidado con los útiles escolares.	Mis útiles escolares, El niño y los derechos internacionales, la moral, el hogar, el cuidado de los lugares y elementos públicos.	¿Sabías que nuestra constitución nacional defiende y protege el uso de lugares y espacios públicos?
	EVALUACION		
	Realizar un friso, trabajo individual, elaboración historieta, participación en clase, desarrollo de tareas, evaluaciones.		
	<p style="text-align: center;">LOGROS</p> <p>Identificando los derechos internacionales de los niños. Reconociendo la importancia que tiene el cuidado de los elementos y lugares públicos para nuestro beneficio. Identificando la importancia del cuidado de los útiles escolares. Identificando y diferenciando los valores morales en la vida cotidiana.</p> <p style="text-align: center;">INDICADORES</p> <p>Identifica y diferencia los valores morales en la vida cotidiana. Reconoce la importancia de colaborar con las labores en el hogar... Comprende la importancia de respetar a los compañeros, profesores y demás personas que nos rodean. Comprende la importancia de cuidar nuestro medio ambiente</p>	<p style="text-align: center;">FORTALEZAS</p> <p>Identifica y diferencia los valores morales en la vida cotidiana. Reconoce la importancia de colaborar con las labores en el hogar... Comprende la importancia de respetar a los compañeros, profesores y demás personas que nos rodean. Comprende la importancia de cuidar nuestro medio ambiente.</p> <p style="text-align: center;">DIFICULTADES</p> <p>Desconoce la importancia de los valores para vivir en comunidad. Se le dificulta diferenciar los deberes de los derechos que tienen como estudiante. Se le dificulta diferenciar los valores morales en la vida cotidiana. Frente a conflictos que se presentan reacciona de una manera agresiva e irritable. Presenta dificultad para cuidar sus útiles escolares dentro y fuera del salón de clases.</p> <p style="text-align: center;">RECOMENDACIONES</p> <p>Es necesario reforzar la vivencia la explicación de valores para realizarse como persona sociable. Debes ser más tolerante con los demás, respetando las opiniones, etc.</p>	

	<p>Su comportamiento no favorece al buen desempeño académico, ni actitudinal. ¡Felicitaciones! Se nota motivación e interés por cada una de las actividades en clase. Se valora su participación activa e interés en las actividades en el aula. Se le recomienda ser más responsable en la presentación y ejecución de sus actividades escolares. Se le recomienda poner más atención a las explicaciones para un mejor rendimiento académico. Su desempeño es muy bueno, con un pequeño esfuerzo alcanzará la excelencia. Demuestra desinterés y apatía ante el trabajo de la asignatura. Debe adquirir hábitos que le permitan afianzar su responsabilidad. Cumple y responde con los deberes académicos dentro y fuera de la institución. Su desempeño podría ser mejor, asúmalo con mayor compromiso.</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del tercer periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Escribir sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo ✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla. ✓ Navegar <ul style="list-style-type: none"> • páginas web de visualización • visualizar distintos formatos de archivo de imagen como PNG y SVG archivos de • los archivos de acceso local y remoto a través de los archivos HTTP / HTTPS y
--	---

			<p>FTP protocolos de descargar archivos en el Diario</p> <ul style="list-style-type: none"> • visualizar la Biblioteca de la OLPC de contenido local en su página de inicio • ejecutar complementos del navegador determinados complementos, dependiendo de la configuración • ejecutar la mayor parte de las últimas "HTML 5" tecnologías web <p>✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa</p> <p>Nota : el docente tiene plena autonomía para seleccionar la aplicación que más se ajuste a la necesidades de los estudiantes</p>
	OBJETIVO	EJES TEMATICOS	PREGUNTA PROBLEMÁTICA
	.conocer y respetar las reglas básica del dialogo, como el uso de la palabra y el respeto por l palabra de la otra persona.	Nuestras fiesta patrias, el medio ambiente, el dialogo, la reforestación.	¿Es importante escuchar y respetar a los demás cuando estamos cuando estamos participando en un dialogo?
	EVALUACION		
	Realizar una cartelera, trabajo en clase, participación en clase, desarrollo de tareas, evaluaciones.		
Período 4	LOGROS		DESCRIPTORES
	<p>Reconociendo la importancia que tiene el dialogo en la solución de conflictos. Analizando la importancia que tiene el cuidar el medio ambiente para nuestro bienestar y el de los demás.</p> <p>INDICADORES Comprende la importancia de respetar a los compañeros, profesores y demás personas que nos rodean. Comprende la importancia de cuidar nuestro medio ambiente.</p>		<p>FORTALEZAS Comprende la importancia de respetar a los compañeros, profesores y demás personas que nos rodean. Comprende la importancia de cuidar nuestro medio ambiente. Comprende la importancia de las fiestas patrias. Identifica el dialogo como el mejor método para solucionar los conflictos.</p> <p>DIFICULTADES Desconoce la importancia de los valores para vivir en comunidad. Se le dificulta reconocer las responsabilidades que tiene como estudiante. Presenta dificultad en la convivencia con las demás personas que lo rodean. Se le dificulta diferenciar los valores morales en la vida cotidiana. Frente a conflictos que se presentan reacciona de una manera agresiva e irritable. Se le dificulta mantener limpio el medio donde se encuentra, complicando la convivencia con los</p>

<p>Comprende la importancia de las fiestas patrias. Identifica el dialogo como el mejor método para solucionar los conflictos.</p>	<p>demás.</p> <p>RECOMENDACIONES</p> <p>Es necesario reforzar la vivencia la explicación de valores para realizarse como persona sociable. Debes ser más tolerante con los demás, respetando las opiniones, etc.</p> <p>Su comportamiento no favorece al buen desempeño académico, ni actitudinal.</p> <p>¡Felicitaciones! Se nota motivación e interés por cada una de las actividades en clase.</p> <p>Se valora su participación activa e interés en las actividades en el aula.</p> <p>Se le recomienda ser más responsable en la presentación y ejecución de sus actividades escolares.</p> <p>Se le recomienda poner más atención a las explicaciones para un mejor rendimiento académico.</p> <p>Demuestra desinterés y apatía ante el trabajo de la asignatura.</p> <p>Cumple y responde con los deberes académicos dentro y fuera de la institución.</p> <p>RECURSOS PARA LA INTEGRACION</p> <p>Durante el desarrollo del cuarto periodo el docente tendrá a su disposición las siguientes aplicaciones para el desarrollo de los contenidos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Scratch es un lenguaje de programación muy atractivo que permite a los estudiantes y docentes, crear programas y juegos simples. Los estudiantes usan una interfaz de arrastrar y soltar de "bloques de código" para crear un sonido, movimiento y acciones a los objetos llamados "espíritus" desarrollando la creatividad y el análisis lógico. ✓ Escribir sirve como base la aplicación de edición de texto en los ordenadores portátiles. Su sencilla interfaz proporciona un punto de partida fácil para los niños, la presentación de herramientas que hacen que escribir un cuento, un poema o un ensayo simple y directo ✓ Memorizar se trata de encontrar parejas coincidentes. Un par puede consistir de cualquier objeto multimedia. De momento, estas son las imágenes, sonidos y texto, pero esto podría extenderse a las animaciones o fragmentos de película también.. Memorizar es en realidad más que un juego predefinido es una aplicación que te permite crear juegos nuevos de manera sencilla. ✓ Navegar <ul style="list-style-type: none"> • páginas web de visualización • visualizar distintos formatos de archivo de imagen como PNG y SVG archivos de
--	---

		<ul style="list-style-type: none">• los archivos de acceso local y remoto a través de los archivos HTTP / HTTPS y FTP protocolos de descargar archivos en el Diario• visualizar la Biblioteca de la OLPC de contenido local en su página de inicio• ejecutar complementos del navegador determinados complementos, dependiendo de la configuración• ejecutar la mayor parte de las últimas "HTML 5" tecnologías web <p>✓ Story Builder es una herramienta gráfica para la historia del constructor. Arrastre y suelte una variedad de personajes (sellos) en un segundo plano, y crear un escenario imaginativo. Palabra simple capacidad de procesamiento se incluye para fomentar y facilitar la libre-forma de escritura creativa</p> <p>Nota: el docente tiene plena autonomía para seleccionar o crear la aplicación que más se ajuste a las necesidades de los estudiantes.</p>
--	--	--

CONCLUSIONES

La propuesta de diseño curricular del ciclo dos deja al descubierto que los retos de la educación primaria representan el punto principal, dichos retos son: elevar la calidad e incorporar al currículo y a las actividades cotidianas, la renovación de los contenidos de aprendizaje, nuevas estrategias didácticas, el enfoque intercultural, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como apoyo para la enseñanza y el aprendizaje, donde las instituciones adquieran el compromiso de adecuar sus procesos de enseñanza aprendizaje al entorno integrado de los avances tecnológicos que cada día son más complejos

En las manos de los docentes queda entonces el asumir retos pedagógicos, y facilitar vientos de cambio con la implementación de propuesta creativas e innovadoras para el desarrollo de procesos prácticos e integrales con los estudiantes.

Sera necesario entonces modificar la construcción del currículo, mejorando las propuestas programáticas. También se tendrán que modificar las prácticas docentes, con miras a lograr una mayor interacción entre los alumnos, así como la calidad de las actividades. Los materiales didácticos por su parte, tendrán que estar adaptados al entorno social, cultural y lingüístico y a estos se le agregara el uso de las TIC. La gestión escolar deberá centrar la atención en el cumplimiento del estudio, la enseñanza y aprendizaje y de establecer los mecanismos para alcanzar los propósitos formativos.

Como podemos ver, los retos a alcanzar son muy grandes. Por ello es muy importante la coordinación de los aspectos mencionados para alcanzar los propósitos. Así como la participación conjunta de la comunidad escolar y las diversas instituciones sociales para lograr el cambio. Desarrollando las competencias, los conocimientos, habilidades, actitudes y valores necesarios será más fácil la tarea.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Aristizabal, A. (1989). "tesis sobre el currículo y sus relaciones pedagógicas". Bogotá: Revista de Educación y Cultura, CEID-FECODE. N°.17, MARZO, 1989.

Coombs, ph. (1984). *La crisis mundial de la educación. Perspectivas actuales*. Madrid: Santillana.

Cooperativa Editorial Magisterio (2003) *La investigación en educación y pedagogía, fundamentos y técnicas*. Bogotá: Magisterio.

Cooperativa Editorial Magisterio (2003) *La educación integral en el preescolar: propuesta pedagógica*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Cooperativa Editorial Magisterio. (2003). *Nuevos fundamentos para la transformación curricular: apropiado de los estándares*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Cuadernos de pedagogía, Número Monográfico, dedicado al curriculum 139, Julio – Agosto, 1986.

Dejonge, I. (1995) "educación para el desarrollo en los países latinoamericanos" Bogotá: Revista Actualidad Educativa.

Faure, E. (1977) *Aprender a ser. La educación del futuro*. Madrid: Alianza UNESCO.

Henao, J.T. (1996). *Currículo y Aprendizaje, manual para la elaboración de elementos del currículo*. Bogotá: Editorial Santillana S.A.

Iafrancesco V. G.M. (1983) "Aplicación del modelo bidimensional de Tyler en la programación de objetivos y actividades de aprendizaje" Bogotá: Revista actualidades pedagógicas.

Lafourcade, p.d. (1969). *Evaluación de los aprendizaje*. Buenos Aires: Kapelusz.

Magisterio (2009). *Organización Escolar por Ciclos*. Bogotá: Revista Internacional Magisterio, N°38 Abril, Mayo 2009 Issn 0416924050038.

Medina Gallego, C. (1996). *Caja de herramientas para transformar la escuela*. Bogotá: Primera edición.

Sacristán, G.J. (1991) *El curriculum: una reflexión sobre la práctica*. Madrid: Morata.

Iafrancesco V. G.M. (1983) *Curriculo y planes de estudio*, Editorial, Aula legre Mag, Edicion 2004

ANEXO

ANEXO A

ACOMPañAMIENTO EN LA IMPLEMENTACIÓN DE LAPTOPS XO EN EL AULA

REPORTE DE TRABAJO SEMANAL

SEMANA DEL ____ AL ____ DE _____ DE 200_

NOMBRE DE LA DOCENTE: _____

CURSO: _____

1. Uso de la XO en clase

FECHA	HORA INICIO Y FINAL DE LA CLASE	DESCRIPCIÓN DE LA CLASE	HERRAMIENTAS XO UTILIZADAS EN LA CLASE

2. Evaluación del proceso

LOGROS Y/O FORTALEZAS DE LA SEMANA	DIFICULTADES Y/O NECESIDADES DE LA SEMANA	ESTUDIANTES DESTACADOS	ESTUDIANTES CON MAYOR DIFICULTAD

3. Reporte de estado de los equipos

N° de estudiantes que recibieron equipo	
N° de estudiantes que traen el equipo a clase	
N° de estudiantes que dejan el equipo en casa	
N° de equipos bloqueados	

4. Observaciones generales y novedades

FIRMA DE LA DOCENTE

FORMATO DE REMISIONES A REFUERZO

FUNDACION
PES
DESCALZOS

Colegio
Apellidos
Direccion
Padres/acudientes

Gabriel Garcia Marquez

Jornada

Mañana

Grado

6o1

Bernal

Nombres

Paula Andrea

Documento 98110760655

Cl 7 N° 12-17

Telefono

5765582

Luz Mercedes Bernal

Diagnóstico de Remisión:

- Se le dificulta seguir instrucciones por lo cual trabaja muy lento.
- Puede mejorar su motricidad fina para hacer trazos mas legibles. Hace uso indistinto de mayúsculas y minúsculas sin seguir reglas.
- Se le dificulta desarrollar talleres, necesita refuerzo en procesos de comprensión lectora y redacción.

Nombre Profesor:
Firma:

Dary Avendaño - Nidia Rios
Dary Avendaño Rios

Firma Coordinador:
Firma:

INSTRUCION DE
GABRIEL GARCIA MARQUEZ
SECRETARIO DE LOS
DESCALZOS J.M.

FORMATO DE REMISIONES A REFUERZO

Colegio
Apellidos
Direccion
Padres/acudientes

Gabriel Garcia Marquez Jornada Mañana Grado 6o-1
Timote Cutiva Nombres Diana Milena
Trans 6B N° 12-59 Telefono 313 8410640
Olga María Cutiva

Documento 900424-70219

Diagnóstico de Remisión:

- Seguimiento de instrucciones bastante regular
- Debe mejorar procesos de comprensión lectora y de redacción.
- Muestra la apariencia de ser una niña especial pero no tengo conocimiento de ninguna valoración profesional.

Nombre Profesor:
Firma:

Dary Lilian A - Nidia Rias.
Dary Nelys Rias

Firma Coordinador:

Firma

FUNDACIÓN PIES DESCALZOS
 Ficha de Caracterización de Beneficiarios
 2009-2010



1. DATOS GENERALES

1.1 FECHA DIA/MES/AÑO	1.2 NOMBRE DEL ESTUDIANTE	1.3 FECHA DE NACIMIENTO DIA/MES/AÑO	1.4 EDAD	1.5 GRAD O	1.6 TELÉFONO
/ /		/ /			
1.7 DOCUMENTO DE IDENTIDAD	1.8 LUGAR DE NACIMIENTO	1.9 PROGRAMA DE LA FUNDACION AL QUE PERTENECE		1.9 TALLA DE ZAPATOS	1.9 TALLA DE ROPA
1.10 DEPORTE FAVORITO	1.11 COLOR FAVORITO	1.12 Materia de mejor desempeño	1.13 Materia de menor desempeño	1.14 DIRECCIÓN	
1.15 NOMBRE DE LA PERSONA A QUIEN SE ENTREVISTA		1.16 FECHA DE NACIMIENTO DIA/MES/AÑO	1.17 PARENTESCO	1.18 BARRIO	
		/ /			

*SI HAY MAS DE UN NIÑO QUE PERTENECE AL COLEGIO LLENAR EL DOCUMENTO ANEXO

2. INFORMACIÓN FAMILIAR

FIGURAS DE AUTORIDAD

2.1 PADRE	2.2 MADRE	2.3 ABUELO	2.4 ABUELA	2.5 TIO	2.6 TIA	2.7 OTRO -> Quién?

2.8 SUPERVISIÓN DEL MENOR A CARGO
DE QUIÉN?

2.9 COMPOSICIÓN FAMILIAR

N°	Nombre	Apellidos	Edad	Parentesco	Vive con el niño?		Estado Civil	Nivel Educativo	IED FPD Grado	Ocupación
					SI	NO				
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										

2.10 TIENE HERMANOS EN EL COLEGIO? CUANTOS?

3. INFORMACION ADICIONAL

3.1 ACCESO A SERVICIOS DE SALUD

3.2 NIVEL? SISBEN	3.3 CUÁL? EPS	OTRO	NINGUNO

3.4 EN CASO DE NECESITAR URGENCIA EN SALUD A DONDE ACUDE?

3.5 EL ESTUDIANTE TIENE ALGUNA DISCAPACIDAD O ENFERMEDAD PERMANENTE?				NO	SI	CUÁL ?
3.6 Presenta algún tipo de alergia?	NO	SI	CUÁL?			
3.7 NECESITA EL NIÑO ALGÚN CUIDADO MÉDICO ESPECIAL?				NO	SI	CUÁL ?
3.8 EL NIÑO ESTA ACTUALMENTE BAJO ALGÚN TRATAMIENTO?				NO	SI	CUÁL ?
3.9 PERTENECE A ALGÚN TIPO DE POBLACIÓN VULNERABLE / ESPECIAL?						
3.10 DESPLAZAMIENTO		RAZÓN DE DESPLAZAMIENTO?				
		CONFLICTO ARMADO	ECONÓMICO	OTRO MOTIVO	CUÁL?	
3.11 DESMOBILIZADOS		TERCERA EDAD	AFROCOLOMBIANOS	INDIGENAS	OTRO/CUÁL?	PERTEBECE A UN CABILDO
3.12 ESTADO DE VIVIENDA						
TIPO			PROPIEDAD DE LA VIVIENDA			
CASA	PIEZA	CASA-LOTE	OTRO	PROPIA	ALQUILADA	PRESTADA OTRA
NO DE CUARTOS		PERSONAS POR CUARTO	SERVICIOS PÚBLICOS			
			AGUA	LUZ	GAS	ALCANTARRILLO NINGUNO
Calidad con que recibe el Servicio:						
3.13 ECONOMÍA FAMILIAR						
3.14 INGRESOS						
MENSUALES		QUINCENALES	SEMANALES			
FUENTE DE INGRESOS						
3.15 GASTOS						
VIVIENDA		SERVICIOS	ALIMENTACIÓN		OTROS	
4. PARTICIPACION COMUNITARIA						
4.1 Participa en Organizaciones Sociales y/o asociaciones:						
Jóvenes		Madres Comunitarias		OTROS/CUAL		
Junta Acción		Familias en Acción		Red Juntos		
4.2 Necesidades e intereses de Formación:						
Qué cursos le gustaría realizar?				Qué cursos o temáticas necesita para ser mejor persona y/o profesional?		
OBSERVACIONES						

DATOS DEL ENCUESTADOR:						
NOMBRE: _____						
Teléfono: _____						
Fundación Pies Descalzos Calle 85 No. 18-32 Ofic. 402 Teléfono 6358770 Cel. 3158242422						

La elaboración de este formato es fundamental para el levantamiento de datos a nivel general ya que consolida la línea base de cazuca puesto que realiza un estudio no solo del estudiante sino de su familia en todo concepto.

ANEXO B

PRIMER INFORME PRUEBAS SABER MATEMÁTICAS Y LENGUAJE

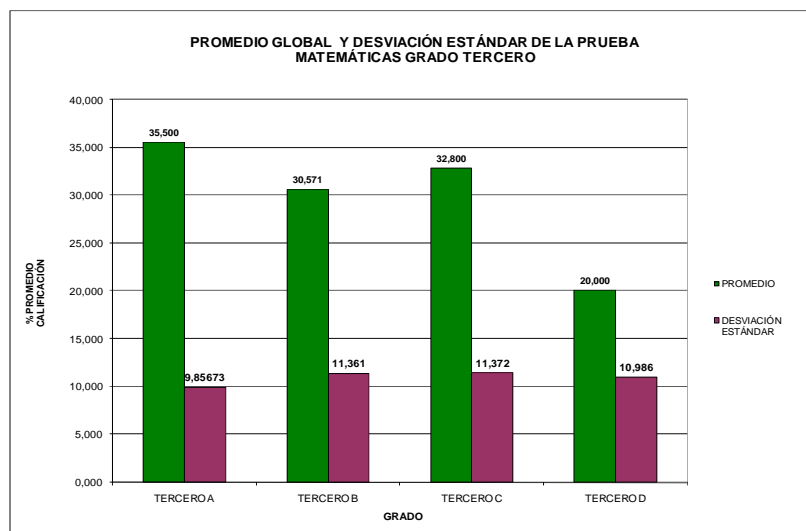
COSAS A TENER EN CUENTA

- Objetivos generales de la prueba
- ¿Cuáles son los niveles de logro que evalúa la prueba?
- ¿Cómo están actualmente las competencias de matemáticas y lenguaje de los estudiantes de la institución?
- ¿Cuáles son los rangos de la institución según cada grupo de preguntas?

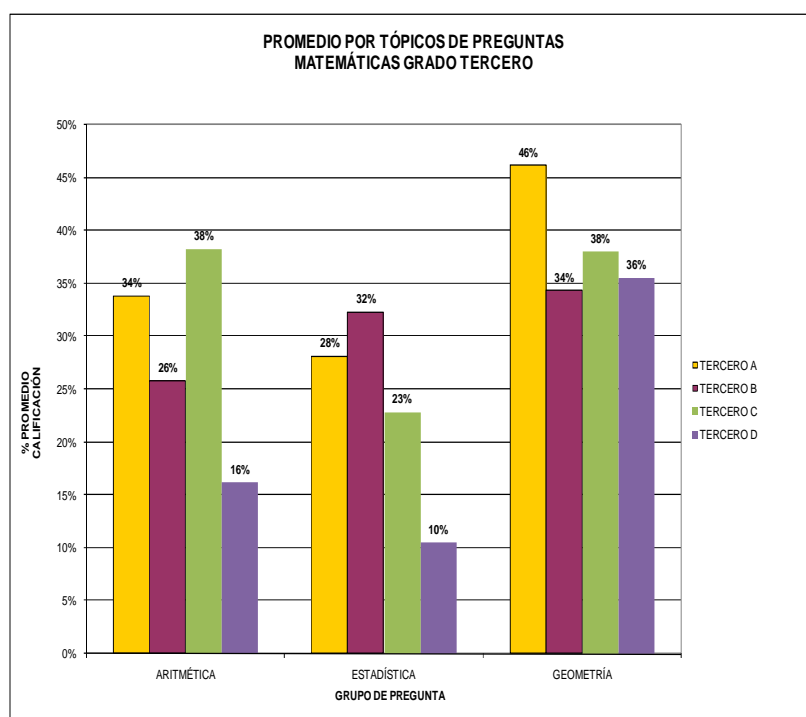
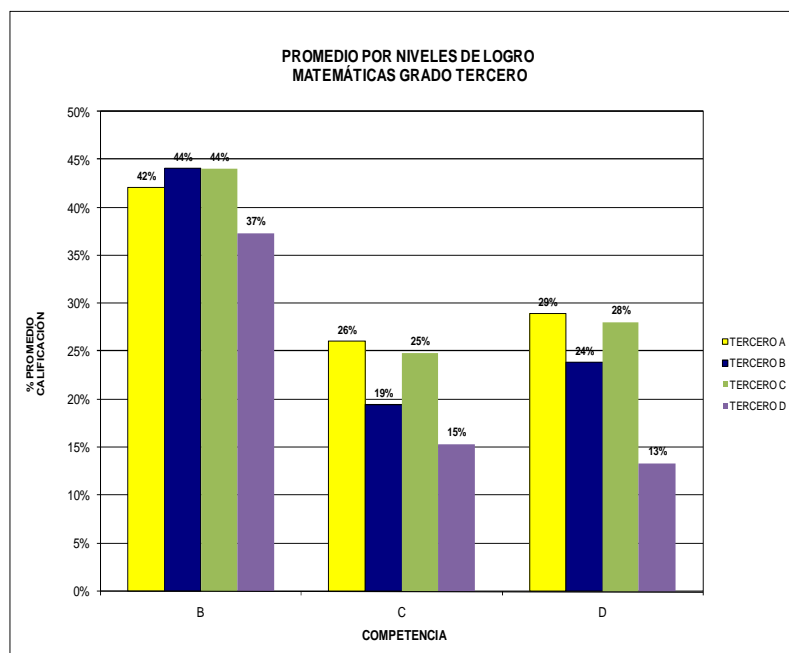
OBJETIVOS GENERALES DE LA PRUEBA

- Determinar los niveles de logro en las competencias matemáticas de los estudiantes usando como estrategia de evaluación el enfoque en la formulación y resolución de problemas matemáticos.
- Identificar las fortalezas y debilidades con las que cuentan los estudiantes de grado tercero de la Institución en el área de matemáticas.
- Dar a conocer a toda la comunidad educativa la situación actual de los estudiantes de grado tercero en el área de matemáticas para mejorar la formación en estas competencias.

¿CÓMO ESTÁN ACTUALMENTE LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN?



¿CÓMO SE COMPORTAN LOS DIFERENTES NIVELES DE LOGRO DE LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS DE LA INSTITUCIÓN?



CONCLUSIONES

- El tópico de geometría es el que mayores resultados mostró en todos los cursos, mientras que el de estadística es con el que los estudiantes de la institución han tenido mayor dificultad y se ubica solamente para un grado según nuestra clasificación en el rango Regular mientras que para los otros tres es Insuficiente.
- Es de vital importancia que se haga una revisión y una reevaluación de las estrategias utilizadas en la enseñanza de las matemáticas en la institución, especialmente en el área de primaria, ya que aunque se presentan algunas fortalezas en tópicos como geometría, en general los resultados obtenidos en la prueba son bajos.
- El promedio global de la institución en la prueba se encuentra en un nivel por debajo del estándar nacional.

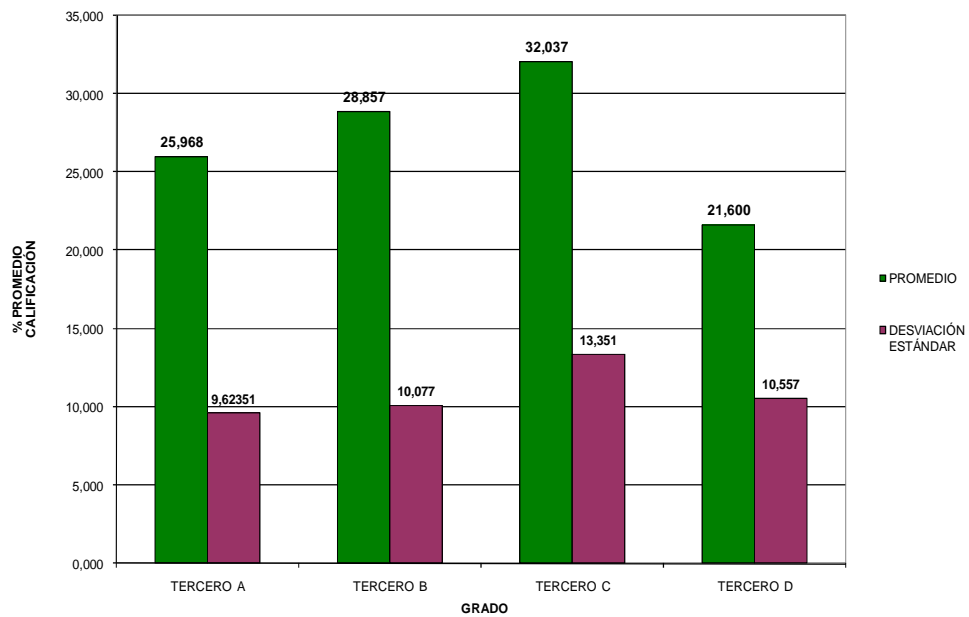
OBJETIVOS GENERALES DE LA PRUEBA

- Determinar los niveles de logro del área de lenguaje rastreando las competencias comunicativas a través de la lectura de textos.
- Identificar las fortalezas y debilidades que los estudiantes de grado tercero de la Institución Educativa tienen en lenguaje.
- Dar a conocer a toda la comunidad educativa la situación actual de los estudiantes de grado tercero en el área de lenguaje para mejorar la formación en estas competencias.

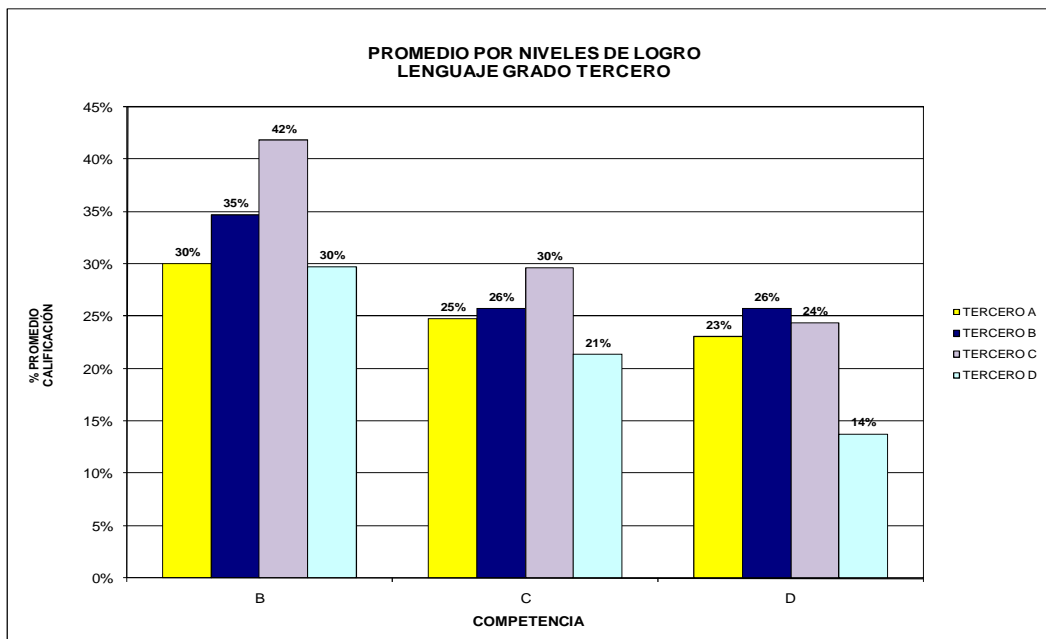
¿CÓMO ESTÁN ACTUALMENTE LAS COMPETENCIAS DE LENGUAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA

INSTITUCIÓN?

PROMEDIO GLOBAL Y DESVIACIÓN ESTÁNDAR DE LA PRUEBA LENGUAJE GRADO TERCERO



PROMEDIO POR NIVELES DE LOGRO LENGUAJE GRADO TERCERO



CONCLUSIONES

- Es prioritario realizar un análisis general de las estrategias que están manejando los docentes dentro de la institución para identificar las fortalezas y debilidades de estas y entrar a hacer un plan de mejoramiento, pues los desempeños en general en la prueba son muy regulares.
- A nivel global el curso con un desempeño mejor que los demás es tercero C y el que tiene el desempeño más bajo es tercero D, en donde el 15% de los estudiantes dejaron sin resolver una tercera parte de la prueba.
- Los resultados de los cursos que fueron evaluados en esta prueba presentaron comportamientos muy diferentes, a pesar de manejar los mismos lineamientos de lenguaje a nivel interno en la institución. Además en los casos en que un curso tenía fortalezas el otro tenía debilidades. Esto le da a la institución una gran oportunidad de hacer un intercambio entre ambos docentes para integrar estrategias que permitan que ambos cursos lleguen a superar los niveles que tienen actualmente.
- La competencia que más bajo desempeño presento fue la D que implica la comprensión con inferencias. Es importante ayudarlos a analizar bien las oraciones: sobre quién se habla, en qué condiciones, etc, por medio de ejercicios prácticos, que les impliquen hacer este tipo de deducciones. También ejercitarlos al comparar oraciones que están cercanas para establecer diferencias de significado

ANEXO C Video presentación proyecto

ANEXO D Trabajo de campo (galería fotográfica)

La galería fotográfica plasma la evidencia del trabajo de campo a lo largo del año lectivo, con los estudiantes pertenecientes al club XO, es decir podrán observar el trabajo individual, el trabajo en grupo y a su vez ver como ya no es necesario tener monitores, jueces de paz entre otras cosas, pues la actividad de aprendizaje es tan motivadora que los niños se han olvidado de los descansos, de las rencillas y todos están bajo una misma función ser los escultores de su propio aprendizaje, eso sí sin olvidar el acompañamiento y guía de sus profesores.

Maestros cambiémosle la rutina a nuestros estudiantes, llevemos al aula de clase los personajes sobre los cuales aprenderán, permitámosle que recreen la historia con sus propias palabras que ellos elaboren la comparación, evaluémoslos sin que se den cuenta, cambiemos la dinámica de la evaluación para que los niños dejen de verla como un castigo y permitan que ellos también les enseñen.

Olvídense que las herramientas los reemplazaran y construyan con sus estudiantes, verán cómo sin darse cuenta las herramientas pasan a un segundo plano y todos cumplirían con la gran meta que es APRENDER A APREHENDER.

Observen en estas imágenes los rostros de agrado y entusiasmo y respóndanse a ustedes mismos si continuamos con la educación tradicional o asumimos el reto de cambiar la ola de violencia y desolación por un aprendizaje donde ellos sean verdaderamente el centro.