



Institución Educativa Técnica Acuícola Nuestra Señora de Monteclaro
Cicuco – Bolívar

DANE: 113188000036 NIT: 806.014.561-5 ICFES: 054460



Planeación de aula.

Grado: 2 01	Area/Asignatura: Tecnología e Informática	Fecha : 27 de febrero– 17 de marzo – 2023		
Docente / C.D.A.: BENITA PONTIERS , MARIA ALEJANDRA DAVILA DAVILA Y JOSE LUIS GUTIERREZ				
Sede: 2 Y San Javier	Periodo Académico: Primero			
Eje temático: - ¿Qué es Tecnología?				
Tiempo de Ejecución: 3 semanas				

Identificación

Aprendizajes

1. Objetivos de aprendizajes

- ✓ Diferenciar los elementos naturales de los artificiales
- ✓ Identificar los cambios y mejoras que se generan al implementar la tecnología en nuestra vida cotidiana
- ✓ Reconocer la importancia de la tecnología , sin dejar de lado nuestra humanidad

2. Referentes curriculares (EBC, DBA, Matriz de Referencia, Mallas de Aprendizaje)

GUIA 30 SER COMPETENTE EN TECNOLOGÍA

3. Evidencias de Aprendizajes / Desempeños Esperados

Explora su entorno cotidiano identificando los artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

Reconoce la importancia de la tecnología en los diferentes campos de nuestra vida

4. Recursos y materiales

Computador.
-Celular.
-Video Beam.
-Fotocopias.
-Colores.
-Lápices.
-Marcadores.



Momentos de la clase 1 (27 de febrero al 3 de marzo)

1. Inicio /exploración de saberes previos

Iniciamos nuestra primera clase de Tecnología e informática, llevando a cabo un conversatorio, cuyo tema principal va a ser como han venido cambiando las formas o procesos para llevar a cabo ciertas actividades en distintos capos de la vida del ser humano.. Por ejemplo: Transportes, ciencia, medicina, comunicaciones, o en oficios como la agricultura la ganadería.

Proponemos las siguientes imágenes en donde se evidencian las grandes diferencias que se encuentran en los medios de comunicación, por ejemplo.



¿Te imaginas enviar una información con una paloma mensajera? ¿Era efectivo esta forma de comunicación? ¿Cuánto crees que tardaría en llegar el mensaje?

¿Cómo ha cambiado la vida del hombre luego de que aparecieran estos artefactos?

Es hombre es inteligente y creativo, siempre está en la búsqueda de herramientas que le permitan llevar a cabo ciertas actividades de una manera eficiente y es por esto que a través del tiempo vemos como ha venido evolucionado la manera en que se realizan ciertas actividades, por lo general enfocadas a conseguir tener una mejor calidad de vida.

2. Contenido / Estructuración

¿Qué es la tecnología?

Cuando hablamos de tecnología nos referimos a todo aquello que nos ayuda a tener una vida más cómoda. a través de los artefactos tecnológicos.

Las personas, o inventores como los llamamos, se tomaron su tiempo para crear objetos que tuvieran una utilidad.

Un invento es un objeto o artefacto creado, el cual es útil para el hombre y gracias a estos, podemos satisfacer muchas necesidades.



Artefactos: Son dispositivos, herramientas, aparatos, instrumentos y máquinas que potencian la acción humana.

Algunos artefactos tecnológicos creados por el hombre son simples como un lapisero y otros más complejos como una retroexcavadora.

3. Práctica / Transferencia

1. Actividad en clase - Fotocopia

<p>Selecciona cuales de las siguientes opciones son aparatos tecnológicos</p> 	<p>Une el artefacto tecnológico con su función</p>  <p>Realizar llamadas, enviar mensajes y Jugar video juegos</p> <p>Buscar información y navegar por toda la web</p> <p>Secar el cabello</p>
---	--

2. Tarea en casa

Con la ayuda de tus padres o de algún otro familiar, Investiga el nombre de artefactos tecnológicos utilizados en los siguientes campos:

- a) En la medicina

.....
.....
.....

- b) En la agricultura

.....
.....
.....



3. Para reflexionar y socializar en clase

¿Crees que las computadoras en el futuro podrán reemplazar el trabajo de los humanos?

4. Descripción de la Evaluación y Valoración / cierre

- a) Participación en clase.
- b) Dedicación y actitud con la cual desarollo las actividades.
- c) Cumplimiento en el desarollo de las actividades