	<b>MODELO DE FORMACIÓN POR PROCESOS Y VALORES CRISTIANOS</b>		Código: DDC-PAL-08
	<b>PROCESO: DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR</b>		
	<b>PLAN DE AULA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>Página 1 de 3</b>
Versión 1.0		Fecha última actualización 25/08/2010	

<b>ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>	<b>GRADO: PREESCOLAR</b>	<b>PERIODO: II</b>	<b>FECHA: 28 NOV – 23 MARZ</b>
---------------------------------------	--------------------------	--------------------	--------------------------------

<b>ESTUDIANTE:</b>
<b>DOCENTE: DIANA LORENA VELASCO CRUZ</b>

**EJE(S) ARTICULADOR(ES):** TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD  
**EJE(S) TEMÁTICO(S) :** PAISAJE NATURAL Y URBANO- PROFESIONES



**1. METAS DE CALIDAD DE ÁREA:**

- a. DIMENSIÓN COGNITIVA:**
1. Reconozco elementos y características del paisaje natural - urbano y los beneficios que le brindan al ser humano, a través de la percepción y la comparación, fortaleciendo mis habilidades básicas de pensamiento.
  2. A través de la percepción y la comparación identifico servicios que prestan a la comunidad que brinda el paisaje urbano (ciudad) fortaleciendo mis habilidades básicas de pensamiento.
- b. DIMENSIÓN TÉCNICA:**
1. Reconozco la utilidad de artefactos creados por el hombre en el paisaje urbano para resolver problemas sencillos de la vida cotidiana que mejoran las condiciones de la vida de las personas, fortaleciendo mi lógica mental.
  2. Reconozco algunas herramientas o utensilios que emplean las personas en su trabajo para resolver problemas sencillos en situaciones de emergencia, apoyados en mi lógica mental.
  3. Utilizo el computador como artefacto tecnológico, haciendo uso del el Mouse y el teclado mediante software educativos en actividades de exploración, identificación, asociación o respuesta escrita, contar objetos, manejo espaciales, completar series, ordenar secuencias, manejo de espacio y resolver sencillos problemas entre muchos otros, fortaleciendo mi desarrollo de habilidades mentales en mi desempeño escolar.

**2. EL SABER: (¿Qué?)**

- EL PAISAJE CAMPO Y LA CIUDAD Y LOS ELEMENTOS QUE LO DEFINEN**
- Paisaje: granja y Barrio: semejanzas y diferencias
  - Los espacios en la granja: vivienda, huerta, corrales, conejeras, gallinero,
  - vemos cada animal de la granja aprendemos qué come y qué tipo de recurso nos brinda (alimenticio y textil).
  - Definición y lugares del barrio
- LAS PROFESIONES**
- Conocer los distintos trabajos del hombre en la granja y su relación con los animales.
  - Lugares de trabajo en el barrio.
  - Quién realiza los trabajos.
  - profesiones con los instrumentos que utilizan

**3. INDICADORES DE GESTIÓN: (¿Para qué?)**

<b><u>Hacia la percepción y comparación del paisaje: granja y barrio</u></b>	Tiempo previsto Por semana (Cuándo)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• A través de la narración de un cuento construyo el paisaje de una granja al identificar y ubicar cada elemento mencionado.</li> <li>• Observo Videos como Old MacDonald Had A Farm, Farm Animal Song by Peter Weatherall, e identifico y nombro vocabulario de animales de la granja en inglés.</li> </ul>	Semana No. 14



**MODELO DE FORMACIÓN POR  
PROCESOS Y VALORES CRISTIANOS**  
**PROCESO: DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**  
**PLAN DE AULA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA**

Código: DDC-PAL-08

Versión 1.0

Fecha última actualización  
25/08/2010

Página 2 de 3

- Observo imágenes de animales domésticos y diferencio entre animales de la ciudad y de la granja
- Observo imágenes de animales de la granja identificando su sonido, mencionando qué animal es, qué come, qué alimento nos brinda, qué tipo de pelaje tienen (plumas, lanas, pelos).

Semana 20 al 24

**Hacia el uso del mouse y teclado**

- Utilizo el software Leah's Farm (rompecabezas de animales de la granja como también en actividades de coloreado de animales de la granja donde el niño además de pintar relaciona este con la pronunciación en inglés), ejercitando el manejo del mouse en diferentes movimientos como arrastrar, clic botón derecho, clic botón izquierdo, mover y/o arrastrar elemento, estimulando mi habilidad de pensar, la discriminación y memoria auditiva y visual, favoreciendo el desarrollo de la atención y la memoria.
- Utilizo el Software Chidsplay donde escucho el sonido del animal y pulso sobre la imagen al que pertenece.

**Hacia la percepción y comparación**

- A partir de la observación de láminas o videos identifico quienes laboran en la granja y que herramientas y máquinas utilizan para la realización de trabajos en la granja para responder a interrogantes planteados en clase.
- observaremos un cuento titulado "animales de la granja" y ayudo mencionando la respuesta correcta.
- Escucho la narración de una historia y voy construyendo el paisaje de un barrio al identificar y ubicar cada elemento mencionado.
- Observamos diapositivas del campo y la ciudad, buscamos semejanzas y diferencias en la forma de vida, medios de transporte, menciono las cosas que se observan en cada una de ellas y los agrupo en dos categorías: Seres vivos; Obras humanas.

Semana No. 25-26

Semana No.27

**Hacia la percepción y comparación de lugares de de servicios que presta la comunidad**

- Por medio de una narración acompañada de láminas sobre un personaje que visita la ciudad, observo sus principales características; en una primera descripción delimito los distintos edificios, luego observo e identifico las funciones que en ellos se realizan y el trabajo que las personas hacen, luego comparo los distintos servicios de la comunidad y de los diferentes trabajos.
- A través del el Software interactivo sobre la ciudad aprendo acerca de ella e identifico los sitios que se pueden encontrar.

Semana No. 28-29


**Hacia el uso del mouse y teclado**

- Uso juegos educativos como DiscoveryKids (profesiones)  
<http://www.tudiscoverykids.com/juegos/jugando-a-las-profesiones/>
- [http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/4/Medusa/GCMWEB/Docsup/Recursos/42078871A/jugando\\_palabras.zip\\_desc/profesiones/jugandoconpalabras.html](http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/4/Medusa/GCMWEB/Docsup/Recursos/42078871A/jugando_palabras.zip_desc/profesiones/jugandoconpalabras.html)

**Hacia la resolución de algunas situaciones**

- Planteo posibles soluciones al identificar algunas herramientas o utensilios que emplean las personas en su trabajo para resolver problemas sencillos en situaciones de emergencia

Semana 30

	<b>MODELO DE FORMACIÓN POR PROCESOS Y VALORES CRISTIANOS</b>		Código: DDC-PAL-08
	<b>PROCESO: DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR</b>		
	<b>PLAN DE AULA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA</b>		<b>Versión 1.0</b>
			<b>Página 3 de 3</b>
<b>Hacia el uso del mouse y teclado</b>			En todas las semanas
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Estimulo mi habilidad de pensar y resolver problemas a través de distintos juegos desarrollando la memoria visual, y la motricidad en actividades de exploración, identificación, asociación o respuesta escrita, contar objetos, manejo espaciales, completar series, ordenar secuencias, manejo de espacio y resolver sencillos problemas entre otros, ejercitando el manejo del mouse y teclado</li> </ul>			
<b>4. RECURSOS Y CONTEXTOS: (¿Con qué? ¿Dónde?)</b>			
<p>* <b>CONTEXTOS:</b> salón de clase, sala de informática, zona verde</p> <p>* <b>RECURSOS:</b> Materiales propios para la actividad: Video, Beam, láminas, cuentos, tablero, cartulina, marcadores, colores</p>			
<b>5. MÉTODO Y/O INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: (¿Cómo?)</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Observación diaria y permanente</li> <li>✓ Participación en clase</li> <li>✓ Actividades pedagógicas</li> <li>✓ Trabajo grupal e individual</li> <li>✓ Autoevaluación</li> </ul>			
<b>6. OBSERVACIONES</b>			
Los indicadores de gestión se desarrollan de acuerdo al nivel de complejidad según el grado.			