

	<b>COLEGIO CARLOS CASTRO SAAVEDRA “Ser, buscando ser más”</b> Resolución licencia de funcionamiento, autorización, legalización de estudios No. 201500306879 de 1 de diciembre de 2015. DANE: 305001017077/ICFES: 056978 NIT. 800.066.633 - 8	
	<b>FORMATO DE PLAN DE CURSO – 2025.</b>	

<b>ASIGNATURA:</b> Tecnoemprendimiento	<b>GRADO:</b> Tercero
<b>DOCENTE:</b> Diana María Uribe Galeano	<b>PERIODO:</b> Segundo

### PLAN DE CURSO:

SECUENCIA.	TEMA.	MATERIAL DE APOYO. (referentes visuales, vídeos, tutoriales, textos, etc.)
1	Identificación de las partes del computador	Presentación multimedia, imágenes de laptops.
2	Construcción y movilidad del portátil	Línea de tiempo visual, videos de YouTube Kids, infografía digital.
3	Diseño digital en Paint	Explicación del docente
4	Exposición y simulación de uso	Fichas visuales, presentación animada.
5	Reflexión final del proceso	Trabajo en grupo, exposición en clase.

### EVALUACIÓN:

TEMÁTICAS A EVALUAR.	MODALIDAD Y TIPO DE PRUEBA.	%	CRITERIOS DE EVALUACIÓN. CRITERIOS DE APRENDIZAJE.	FECHA. DÍA / MES.
Identificación de las partes del computador	<b>Heteroevaluación</b> Participación oral Ficha de análisis	20%	Reconoce y explica el uso básico de las partes del computador	1 al 12 de abril
Construcción y movilidad del portátil	<b>Heteroevaluación</b> Trabajo manual en clase Seguimiento de instrucciones en la elaboración de la manualidad	20%	Ensambla correctamente, aplicando principios básicos de diseño. Es creativo y cuidadoso en la elaboración del portátil	21 de abril al 2 de mayo
Diseño digital en Paint	<b>Heteroevaluación y Autoevaluación</b> Trabajo artístico en el computador Seguimiento de instrucciones para elaborar manualidad	20%	Usa herramientas básicas del software Paint con precisión. Sigue con precisión las instrucciones para elaborar los diferentes diseños digitales. Escucha las instrucciones y las sigue con rigurosidad, para representar su portátil en el programa Paint	5 mayo al 17 de mayo
Exposición y simulación de uso	<b>Coevaluación</b> Presentación oral, simulación práctica	20%	Se expresa con claridad, explica el proceso de creación y funcionamiento de la maqueta.	19 de mayo al 23 de mayo
Reflexión final del proceso	<b>Coevaluación</b> Cartelera ilustrada con representaciones coherentes a cada paso seguido en el diseño de su portátil, donde muestra la capacidad de exponer su trabajo.	20%	Sintetiza aprendizajes, organiza su experiencia creativa Se expresa con claridad y conocimiento. Tiene buen manejo de la exposición oral. Logra la atención de sus compañeros	2 de mayo al 5 de junio

### MATERIALES REQUERIDOS POR LOS ESTUDIANTES:

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno, lápices, colores, regla</li> <li>• 2 cajas de cartón, silicona, cinta, tijeras</li> <li>• Material reciclado: tapas, etiquetas, cartulina</li> </ul>
---



## COLEGIO CARLOS CASTRO SAAVEDRA “Ser, buscando ser más”

Resolución licencia de funcionamiento, autorización, legalización de estudios No. 201500306879 de 1 de diciembre de 2015.

DANE: 305001017077/ICFES: 056978

NIT. 800.066.633 - 8

### FORMATO DE PLAN DE CURSO – 2025.

- Delantal o camiseta vieja
- Trapito personal

### CRITERIOS DE AMBIENTE DE AULA:

- Respeto por los materiales y las ideas de los compañeros
- Participación activa, ordenada y colaborativa
- Cumplimiento de normas básicas de seguridad en el aula
- Organización del espacio de trabajo
- Asistencia y cumplimiento de actividades

### AJUSTES RAZONABLES:

- Instrucciones simplificadas con apoyo visual
- Tiempos extendidos para actividades prácticas
- Trabajo en parejas o grupos cooperativos
- Adaptación de herramientas digitales según necesidad
- Evaluación flexible y observación continua

### BIBLIOGRAFÍA / CIBERGRAFÍA DEL CURSO.

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2016). Orientaciones pedagógicas para la educación en tecnología e informática. [https://www.mineduacion.gov.co/1759/articulos-356001\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articulos-356001_recurso_1.pdf)

Fundación Telefónica. (2017). Guía práctica de emprendimiento para niños y jóvenes. [https://educared.fundaciontelefonica.com/wp-content/uploads/sites/2/2017/10/guia\\_practica\\_emprendimiento.pdf](https://educared.fundaciontelefonica.com/wp-content/uploads/sites/2/2017/10/guia_practica_emprendimiento.pdf)

UNESCO. (2022). Competencias digitales para docentes. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377071>

Educación 3.0. (2023). Recursos para trabajar el emprendimiento en Primaria. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/emprendimiento-infantil/>

Canva. (s.f.). ¿Qué es el emprendimiento? [https://www.canva.com/es\\_mx/aprende/que-es-emprendimiento/](https://www.canva.com/es_mx/aprende/que-es-emprendimiento/)

Pinterest. (s.f.). Ideas creativas para proyectos escolares. <https://www.pinterest.com.mx/>

**NOMBRE DEL DOCENTE:**  
**Correo electrónico:**

**DIANA MARÍA URIBE GALEANO**  
**dianauribe@cecas.edu.co**