

	PLANEACIÓN		
	SEMANAL 2020		
Area:	TECNOLOGIA E INFORMATICA	Asignatura:	Informatica
			
Periodo:	III	Grado:	SEGUNDO
Fecha inicio:	JULIO 6	Fecha final:	SEPTIEMBRE 11
Docente:	ANA MARIA MARIN A.	Intensidad Horaria	1
		semanal:	

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:

INFORMATICA: ¿Cuáles son las herramientas básicas de un procesador de textos?

COMPETENCIAS:

- **TECNOLOGIA:** Reconoce los avances de los artefactos y la evolución de las viviendas para contribuir el mejoramiento de la calidad de vida. **INFORMATICA:** Utiliza tecnologías de la información y la comunicación disponibles en mi entorno para el desarrollo de diversas actividades (comunicación, entretenimiento, aprendizaje, búsqueda y validación de información, investigación, etc.).

ESTANDARES BÁSICOS:

- Reconozco artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, los relaciono con los procesos de producción y con los recursos naturales involucrados.
- Reconozco características del funcionamiento de algunos productos tecnológicos de mi entorno y los utilizo en forma segura.
- Identifico y comparo ventajas y desventajas en la utilización de artefactos y procesos tecnológicos en la solución de problemas de la vida cotidiana.
- Identifico y menciono situaciones en las que se evidencian los efectos sociales y ambientales, producto de la utilización de procesos y artefactos de la tecnología.

Semana	Asignatura	Referente	Actividades	Recursos	Acciones	Indicadores
1	INFORMATICA	Referente temático			evaluativas	de desempeño
06 al 10 de JULIO		Reconocer el plan de área del periodo. Comprender como enviar tareas en la plataforma institucional	-Rótulo en el portafolio del segundo periodo -Consignar el plan de área del periodo.		-Trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -Talleres finales.	

-Ejercicios
prácticos en el
PC.

-Actividades
complementarias

Elaboración de
viviendas con
material
reciclable

Consulta sobre
la calidad de
vida.

Collage de la
buena y
deficiente
calidad de vida.

					<p>Elaborar un objeto o artefacto basado en la invención de la rueda.</p>	
--	--	--	--	--	---	--

2 **INFORMATICA** Manejo de las

herramientas

13 al 17 de

del computador

JULIO

a

través de
juegos
multimedia

			<p>-Aprender a prender y apagar el pc</p> <p>-Aprender a ingresar a juegos</p> <p>-uso de algunas herramientas en el ejercicio práctico.</p> <p>-calificar el trabajo de la clase.</p>			
<p>3</p> <p>20 AL 24 DE JULIO</p>	<p>INFORMATICA</p>	<p>Manejo de las herramientas del computador a través de juegos multimedia</p>	<p>-Aprender a prender y apagar el pc</p> <p>-Aprender a ingresar a juegos</p> <p>-uso de algunas herramientas en el ejercicio práctico.</p> <p>-calificar el trabajo de la clase.</p>			

<p>4</p> <p>27 AL 31 DE JULIO</p>	<p>INFORMATICA</p>	<p>Manejo de las herramientas del computador a través de juegos multimedia</p>	<p>-Aprender a prender y apagar el pc</p> <p>-Aprender a ingresar a juegos</p> <p>-uso de algunas herramientas en el ejercicio práctico.</p> <p>-calificar el trabajo de la clase.</p>			
<p>5</p> <p>03 AL 07 DE AGOSTO</p>	<p>INFORMATICA</p>	<p>Manejo de las herramientas del computador a través de juegos multimedia</p>	<p>-Aprender a prender y apagar el pc</p> <p>-Aprender a ingresar a juegos</p> <p>-uso de algunas herramientas en el ejercicio práctico.</p> <p>-calificar el trabajo de la clase.</p>			

<p>6</p> <p>10 AL 14 DE AGOSTO</p>	<p>INFORMATICA</p>	<p>Manejo de las herramientas del computador a través de juegos multimedia</p>	<p>-Aprender a prender y apagar el pc</p> <p>-Aprender a ingresar a juegos</p> <p>-uso de algunas herramientas en el ejercicio práctico.</p> <p>-calificar el trabajo de la clase.</p>			
<p>7</p> <p>17 AL 21 DE AGOSTO</p>	<p>INFORMATICA</p>	<p>Manejo de las herramientas del computador a través de juegos multimedia</p>	<p>-Aprender a prender y apagar el pc</p> <p>-Aprender a ingresar a juegos</p> <p>-uso de algunas herramientas en el ejercicio práctico.</p> <p>-calificar el trabajo de la clase.</p>			

<p>8</p> <p>24 AL 28 DE AGO</p> <p>STO</p>	<p>INFORMATICA</p>	<p>Reconocer paginas interactivas que le apoyen en los procesos academicos</p>	<p>-Realizar ejercicios en paginas interactivas que ayudena al estudiante en sus procesos de aprendizaje.</p> <p>-Visitar estas paginas interactivas y disfrutar jugando</p>			
--	---------------------------	--	--	--	--	--

9

31 DE
AGOSTO AL

04 DE

SEPTIEMBRE

INFORMATICA Reconocer
paginas
interactivas que
le apoyen en los

procesos
academicos

-Realizar
ejercicios en
paginas
interactivas que
ayudena al
estudiante en
sus procesos de
aprendizaje.

-Visitar estas
paginas
interactivas y
disfrutar
jugando

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

<p>10 07 AL 11 DE SEPTIEMBRE</p>	<p>INFORMATICA</p>	<p>Reconocer paginas interactivas que le apoyen en los procesos academicos</p>	<p>-Realizar ejercicios en paginas interactivas que ayudena al estudiante en sus procesos de aprendizaje.</p> <p>-Visitar estas paginas interactivas y disfrutar jugando</p>			
---	---------------------------	--	--	--	--	--

CRITERIOS EVALUATIVOS

1. Desarrollo de guías.
2. Desarrollo de talleres.
3. Desarrollo de competencias mediante los ejercicios planteados.
4. Manejo eficiente y eficaz del trabajo en el aula de sistemas.
5. Elaboración de trabajos aplicados a la tecnología.
6. Planteamiento y resolución de problemas en situaciones diferenciadas.

CRITERIOS EVALUATIVOS ACTITUDINALES

1. Presenta con responsabilidad los implementos y herramientas necesarias para el desarrollo de las clases.
2. Asiste con puntualidad y muestra actitud positiva frente los compromisos propuestos en clase.
3. Desarrolla los compromisos escolares propuestos para la casa en forma responsable y puntual.
4. Demuestra actitudes positivas y respetuosas en la sala de sistemas.

ACTIVIDADES DE PROCESO 90 %

ACTITUDINAL 10 %

TECNOLOGÍA 3 Semana 3	TECNOLOGÍA 4 Semana 4	TECNOLOGÍA Semana 5	TECNOLOGÍA Semana 7	SEMANA 3	SEMANA 4	SEMANA 6	SEMANA 7	DOCENTE	ESTUDIANTE
Elaboración de viviendas con material reciclable	Consulta sobre la calidad de vida.	Collage de la buena y deficiente calidad de vida.	Elaborar un objeto o artefacto basado en la invención de la rueda.	-Ejercicios de aplicación de las herramientas básicas	-calificar el desempeño de la clase	-calificar el desempeño de la clase	-Revisión de la actividad final del periodo	Coevaluación del área	Autoevaluación del estudiante frente al área