

	PLANEACIÓN			
	SEMANAL 2020			
Area:	TECNOLOGIA E	Asignatura:	Informatica	
	INFORMATICA			
Periodo:	II	Grado:	PRIMERO	
Fecha inicio:	20 ABRIL	Fecha final:	26 JUNIO	
Docente:	ANGELA MARIA RODRIGUEZ Z GIL- ANA MARIA MARIN ALVAREZ.	Intensidad Horaria semanal:	2	

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: ¿Cómo el hombre ideó los diferentes tipos de inventos tecnológicos en busca de mejorar su calidad de vida?

¿Cómo aprovechar la herramienta paint, para ilustrar mis trabajos?

COMPETENCIAS:

- Reconoce y describe la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
- Explora su entorno cotidiano y diferencia elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

ESTANDARES BÁSICOS:

- Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.
- Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.
- Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.

Semana	Asignatura	Referente	Actividades	Recursos	Acciones	Indicadores
		temático			evaluativas	de desempeño
1 20 al 24 de abril	TECNOLOGIA	Presentar el plan de área del segundo periodo.	Rótulo en el cuaderno del segundo periodo -Consignar el plan de área del segundo periodo.			

INFORMATICA Reconocer el plan de área del periodo.

-Rótulo en el cuaderno del segundo periodo

-Consignar el plan de área del periodo.

-PC
-Video Beam
-HDMI
-USB

- Cuadernos
- Videos
- Power point
- Documentos.

-trabajos en
clase.

-Revisión de
tareas y
deberes.

-Exposiciones

-talleres finales.

-Actividades
complementarias

-Creaciones
propias con las
herramientas
dadas.

-Ejercicios on
line de los
temas vistos.

- Interpretativo:

Identifica el
entorno Paint
realizando
acciones
sencillas.

-Propositivo:

Crea dibujos
empleando las
herramientas
básicas de
Paint.

-Argumentativo:

Relaciona
como la
tecnología ha
influido en los

						cambios que se da en cuanto al vestido, la alimentación y otras labores cotidianas.
--	--	--	--	--	--	---

<p>2</p> <p>27 de abril al 1 de mayo</p>	<p>TECNOLOGIA</p>	<p>La tecnología en el hombre primitivo y actual.</p>	<p>--Observación de video el hombre primitivo</p> <p>-https://www.youtube.com/watch?v=Sw-SO3WTxAc</p> <p>-Consignación</p> <p>-Dialogo conocimientos previos</p> <p>-Consignación</p> <p>-Ilustración</p>			
--	--------------------------	---	---	--	--	--

	INFORMATICA	Aprender a encender y apagar el equipo.	<ul style="list-style-type: none">-Saludo a los estudiantes-Explicación de cómo encender y apagar los pc sentados en la parte delante de la sala de sistemas-Ejercicio práctico con el pc-Juegos de manejo del mouse (están en el pc magic desktop)			
--	--------------------	---	--	--	--	--

<p>3</p> <p>4 al 8 de mayo</p>	<p>TECNOLOGIA</p>	<p>El vestido del hombre primitivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Dialogo dirigido -Consignación -Realización de ficha -Anexo parte inferior -Revisión de trabajo 			
	<p>INFORMATICA</p>	<p>Manejo de la herramienta PAINT</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Aprender a ingresar a PAINT y explicarles sentados los niños en la parte adelante observando al tablero. -Aprender a conocer las herramientas de PAINT -uso de algunas herramientas en el ejercicio práctico. -calificar el trabajo de la clase. 			

<p>4</p> <p>11 al 15 de mayo</p>	<p>TECNOLOGIA</p>	<p>El vestido del hombre actual</p>	<p>-Diálogo conocimientos previos</p> <p>-Consignación</p> <p>-Ilustración</p> <p>-Escrito sobre las características del hombre actual.</p>			
	<p>INFORMATICA</p>	<p>Aplicar las herramientas de PAINT a actividades</p>	<p>-Repaso de ingresar a PAINT</p> <p>-Realizar aplicaciones de algunas herramientas de PAINT a sus dibujos.</p> <p>-Crear nuevos proyectos en PAINT</p> <p>-Calificar la clase de Paint.</p>			

<p>5</p> <p>18 al 22 de mayo</p>	<p>TECNOLOGIA</p>	<p>La vivienda del hombre primitivo</p>	<p>-Juego con bloques lógicos realizando viviendas</p> <p>-Exposición de su trabajo</p> <p>-Diálogo sobre sus trabajos.</p>			
	<p>INFORMATICA</p>	<p>Manejo del mouse</p>	<p>-Explicación del mouse y sus partes.</p> <p>-ejercicio con los juegos multimedia del mouse.</p> <p>-Tarea: Dibuja el mouse y consulta sus partes, traerlo en una hoja.</p>			

25 al 29 de

mayo

	TECNOLOGIA	La vivienda del hombre actual	<ul style="list-style-type: none">-Realización del doblado de una casa.- Pegado en su cuaderno y consignación.-Revisión del trabajo realizado.			
--	-------------------	-------------------------------	--	--	--	--

	INFORMATICA	Aplicar las herramientas de PAINT a actividades	-Repaso de ingresar a PAINT -Realizar aplicaciones de algunas herramientas de PAINT a sus dibujos. -Crear nuevos proyectos en PAINT -Calificar la clase de Paint.			
7 1 al 5 de junio	TECNOLOGIA	La alimentación del hombre primitivo	-Observación de video sobre el tema -Consignación -Ilustración.			

INFORMATICA Aplicar las herramientas de ingresar a PAINT a PAINT actividades -Realizar aplicaciones de algunas herramientas de PAINT a sus dibujos.
-Crear nuevos proyectos en PAINT
-Calificar la

			clase de Paint.			
8 8 al 12 de junio	TECNOLOGIA	La alimentación del hombre actual	-video sobre alimentación saludable. - https://www.youtube.com/watch?v=V7L3caghiZ0 -Dialogo -Reflexión -Consignación			

	INFORMATICA	Manejo del mouse	-Explicación del mouse y sus partes. -ejercicio con los juegos multimedia del mouse.			
9 15 al 19 de junio	TECNOLOGIA	Clases de trabajo del hombre primitivo Recolección de alimentos y pesca.	-Explicación -Dialogo dirigido -Consignación -Ilustración -Revisión del trabajo en clase.			
	INFORMATICA	Realizar la Actividad final del periodo	-Indicaciones de la actividad final. -Realizar la actividad del periodo (ver anexo) -Realizar un dibujo en PAINT con las herramientas aprendidas.			

<p>10</p> <p>22 al 26 de junio</p>	<p>TECNOLOGIA</p>	<p>Trabajo con plastilina</p>	<p>-Realizar pequeña maqueta con plastilina sobre el hombre actual y el primitivo.</p> <p>-Revisión de su trabajo.</p>			
	<p>INFORMATICA</p>	<p>Realizar actividades libres en los juegos multimedia y autoevaluación</p>	<p>-juegos libres en el pc</p> <p>-Autoevaluación.</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 %				DOCENTE	ESTUDIANTE
		actividad (semana)	actividad (semana)	SEMA 3 INFORMAT	SEMA 4 INFORMAT	SEMA 6 INFORMAT	SEMA 7 INFORMAT		
				-tarea: dibuja lo aprendido y calificar el desempeño de la clase en la sala de sistemas	-calificar el desempeño de la clase en la sala de sistemas	-calificar el desempeño de la clase en la sala de sistemas	-Revision de la actividad final del periodo en la sala de sistemas	Coevaluaci on del area	Autoevalua cion del estudiante frente al area