



Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO



PLANEACIÓN SEMANAL 2021

Área:	TECNOLOGIA E INFORMATICA	Asignatura:	INFORMATICA
Periodo:	III	Grado:	CUARTO
Fecha inicio:	JULIO 6	Fecha final:	SEPTIEMBRE 11
Docente:	ANA MARIA MARIN A.	Intensidad Horaria semanal:	2

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: TECNOLOGIA: ¿Cómo los proyectos pedagógicos contribuyen en el ámbito sicosocial para afianzar mi proyecto de vida en la dimensión del ser?

INFORMATICA: ¿Cómo el programa power point facilita mis actividades académicas?

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 temático	Actividades	Recursos	Acciones evaluativas	Indicadores de desempeño
1 05 al 09 de JULIO	TECNOLOGIA	Presentación plan de área.	<ul style="list-style-type: none">• Consignar en el cuaderno los referentes temáticos del periodo, indicadores de desempeño, criterios evaluativos.• Decorar la portada.	-PC -Video Beam		-Interpretativa: Reconoce la evolución de las viviendas y la contribución para la sociedad a través de los adelantos e innovaciones tecnológicas.
	INFORMATICA	Reconocer el plan de área del periodo. Comprender como enviar tareas en la	-Rótulo en el portafolio del segundo periodo -Consignar el plan de área del periodo. -Reconocer los pasos en la pagina web para enviar las tareas y ver los documentos y tareas enviados.	-HDMI -USB	-Trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes.	

		plataforma institucional		-Cuadernos -Videos -Power point - Documentos. -Sala de Sistemas.	-Exposiciones -Talleres finales. -Ejercicios prácticos en el PC. -Actividades complementarias	-Propositivo: Aplica los conceptos del programa POWER POINT y los aplica en sus ejercicios. - - Argumentativo: Expresa hechos históricos de las innovaciones tecnológicas y su utilidad a la vida del hombre.
2 12 al 16 de JULIO	TECNOLOGIA	Historia y evolución de las viviendas	<ul style="list-style-type: none"> • Observar videos: • https://www.youtube.com/watch?v=-g_2gGrercM • https://www.youtube.com/watch?v=tva-VHNz_jY • Conversatorio. • Toma de nota y dibujo. • MI DEBER: Conseguir un paquete de ladrillitos y tejas en la papelería. Palos de paleta, una tabla de triplex y colbón. 			
	INFORMATICA	Repasar envío y recibir las tareas por la pagina web	-Saludo a los estudiantes -Explicación del proceso para revisar las guías de aprendizaje en la página web y como enviar las tareas a través de esta herramienta.		Elaboración de viviendas con material reciclable	
3 19 AL 23 DE JULIO	TECNOLOGIA	Elaborar diferentes tipos de viviendas	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar diferentes tipos de viviendas con diferentes materiales reciclables. • https://www.youtube.com/watch?v=64KgpZCvuos • CONSULTO: ¿Qué es una buena calidad de vida? 			
	INFORMATICA	Escribir en Power point textos entregados o propuestos a los estudiantes.	-Saludo a los estudiantes. -Explicación del tema planeado -video del tema -ingresar en el pc a POWER POINT -ejercicio de trabajar en una diapositiva como insertar imágenes -Como guardar archivos y enviar a través del correo electrónico. -calificar el trabajo de clase.		Consulta sobre la calidad de vida.	
4 26 AL 30 DE JULIO	TECNOLOGIA	Importancia de una buena calidad de vida	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo: ¿Qué entiendes por calidad de vida? • Explicación de la maestra. • Observar video: • https://www.youtube.com/watch?v=KqUVpP9WvjA • https://www.youtube.com/watch?v=KA1DmKJYVW4 • Realizar un escrito sobre una buena calidad de vida y una deficiente calidad de vida. 			
	INFORMATICA	Diseños, animaciones e insertar imágenes en	-Saludo a los estudiantes. -Explicación del tema planeado -video del tema -ingresar en el pc a POWER POINT		Collage de la buena y deficiente calidad de vida.	

		las diapositivas.	-ejercicio de trabajar en una diapositiva como insertar imágenes -Como guardar archivos y enviar a través del correo electrónico. -calificar el trabajo de clase.			
5 02 AL 06 DE AGOSTO	TECNOLOGIA	¿Cómo una vivienda puede favorecer la calidad de vida?	<ul style="list-style-type: none"> • Observar video: • https://www.youtube.com/watch?v=4YBnaRvnPO8 • https://www.youtube.com/watch?v=HUATbXBPDvc • Resumen de lo aprendido. • Realizar collage de una buena calidad de vida y una deficiente calidad de vida y su explicación. 			Elaborar un objeto o artefacto basado en la invención de la rueda.
	INFORMATICA	Diseño del proyecto final: crear unas diapositivas de un cuento inventado que le guste con aplicación de todo lo aprendido.	-Saludo a los estudiantes. -Explicación del tema planeado -video del tema -ingresar en el pc a POWER POINT -ejercicio de trabajar en una diapositiva como insertar imágenes -Como guardar archivos y enviar a través del correo electrónico. -calificar el trabajo de clase.			
6 09 AL 13 DE AGOSTO	TECNOLOGIA	Historia y evolución de la rueda	<ul style="list-style-type: none"> • Observar video: • https://www.youtube.com/watch?v=DML24R1x3W0 • https://www.youtube.com/watch?v=gHVOavS2e9o • Socialización. • Elaborar historieta 			
	INFORMATICA	Diseño del proyecto final: crear unas diapositivas de un cuento inventado que le guste con aplicación de todo lo aprendido.	-Saludo a los estudiantes. -Explicación del tema planeado -video del tema -ingresar en el pc a POWER POINT -ejercicio de trabajar en una diapositiva como insertar imágenes -Como guardar archivos y enviar a través del correo electrónico. -calificar el trabajo de clase.			
	TECNOLOGIA	Elaborar un artefacto	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un objeto o artefacto basado en la invención de la rueda. 			

7 16 AL 20 DE AGOSTO		basado en la rueda				
	INFORMATICA	Diseño del proyecto final: crear unas diapositivas de un lugar que le guste con aplicación de todo lo aprendido.	<ul style="list-style-type: none"> -Saludo a los estudiantes. -Explicación del tema planeado -video del tema -ingresar en el pc a POWER POINT -ejercicio de trabajar en una diapositiva como insertar imágenes -Como guardar archivos y enviar a través del correo electrónico. -calificar el trabajo de clase. 			
8 23 AL 27 DE AGOSTO	TECNOLOGIA	Tecnología y medio ambiente	<ul style="list-style-type: none"> • Observar video: • https://www.youtube.com/watch?v=WTy-dH9LtRg • https://www.youtube.com/watch?v=h40pXhuyNRM • Diálogo dirigido. • Escribir un resumen de lo aprendido. • Dibujar. 			
	INFORMATICA	Reconocer paginas interactivas que le apoyen en los procesos academicos	<ul style="list-style-type: none"> -Realizar ejercicios en paginas interactivas que ayudena al estudiante en sus procesos de aprendizaje. -Visitar estas paginas interactivas y disfrutar jugando 			
9 30 DE AGOSTO AL 03 DE SEPTIEMBRE	TECNOLOGIA	Evolución de la comunicación: carta, periódicos, revistas, radio.	<ul style="list-style-type: none"> • Observar video: • https://www.youtube.com/watch?v=rwFz60md4-k • https://www.youtube.com/watch?v=pjBYjQJuHcY • Diálogo dirigido. • Escribir un resumen de lo aprendido. • Pegar láminas. 			
	INFORMATICA	Reconocer paginas interactivas que le apoyen en los procesos academicos	<ul style="list-style-type: none"> -Realizar ejercicios en paginas interactivas que ayudena al estudiante en sus procesos de aprendizaje. -Visitar estas paginas interactivas y disfrutar jugando 			

10 06 AL 10 DE SEPTIEMBRE	TECNOLOGIA	Evolución de los medios de comunicación:	<ul style="list-style-type: none"> • Observar video: • https://www.youtube.com/watch?v=m3WJAZAvTSQ • Diálogo dirigido. • Escribir un resumen de lo aprendido. • Pegar láminas. 			
	INFORMATICA	Reconocer paginas interactivas que le apoyen en los procesos academicos	<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 Semana 3	TECNOLOGÍA 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 de Word	-calificar el desempeño de la clase en la sala de sistemas: Word básico	-calificar el desempeño de la clase en la sala de sistemas: Word básico	-Revisión de la actividad final del periodo en la sala de sistemas	Coevaluación del área	Autoevaluación del estudiante frente al área
--	------------------------------------	---	--	---	---	---	--	-----------------------	--