



# Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO



## PLANEACIÓN SEMANAL 2021

Área:	TECNOLOGIA E INFORMATICA	Asignatura:	INFORMATICA
Periodo:	III	Grado:	SEGUNDO
Fecha inicio:	JULIO 05	Fecha final:	SEPTIEMBRE 10
Docente:	ANA MARIA MARIN A.	Intensidad Horaria semanal:	1

### 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 temático	Actividades	Recursos	Acciones evaluativas	Indicadores de desempeño
1 05 al 09 de JULIO	INFORMATICA	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.	
2	INFORMATICA	Manejo de las herramientas del computador a	-Aprender a prender y apagar el pc -Aprender a ingresar a juegos -uso de algunas herramientas en el ejercicio práctico. -calificar el trabajo de la clase.			

12 al 16 de JULIO		través de juegos multimedia			-Ejercicios prácticos en el PC.
3 19 AL 23 DE JULIO	INFORMATICA	Manejo de las herramientas del computador a través de juegos multimedia	-Aprender a prender y apagar el pc -Aprender a ingresar a juegos -uso de algunas herramientas en el ejercicio práctico. -calificar el trabajo de la clase.		-Actividades complementarias
4 26 AL 30 DE JULIO	INFORMATICA	Manejo de las herramientas del computador a través de juegos multimedia	-Aprender a prender y apagar el pc -Aprender a ingresar a juegos -uso de algunas herramientas en el ejercicio práctico. -calificar el trabajo de la clase.		Elaboración de viviendas con material reciclable
5 02 AL 06 DE AGOSTO	INFORMATICA	Manejo de las herramientas del computador a través de juegos multimedia	-Aprender a prender y apagar el pc -Aprender a ingresar a juegos -uso de algunas herramientas en el ejercicio práctico. -calificar el trabajo de la clase.		Consulta sobre la calidad de vida.
6 09 AL 13 DE AGOSTO	INFORMATICA	Manejo de las herramientas del computador a través de juegos multimedia	-Aprender a prender y apagar el pc -Aprender a ingresar a juegos -uso de algunas herramientas en el ejercicio práctico. -calificar el trabajo de la clase.		Collage de la buena y deficiente calidad de vida.
7 16 AL 20 DE AGOSTO	INFORMATICA	Manejo de las herramientas del computador a través de juegos multimedia	-Aprender a prender y apagar el pc -Aprender a ingresar a juegos -uso de algunas herramientas en el ejercicio práctico. -calificar el trabajo de la clase.		
8 23 AL 27 DE AGOSTO	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		
9 30 DE AGOSTO AL	INFORMATICA	Reconocer paginas interactivas que le apoyen en los	-Realizar ejercicios en paginas interactivas que ayudena al estudiante en sus procesos de aprendizaje.		

<b>03 DE SEPTIEMBRE</b>		procesos academicos	-Visitar estas paginas interactivas y disfrutar jugando			
<b>10 06 AL 10 DE SEPTIEMBRE</b>	<b>INFORMATICA</b>	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			

#### 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 %	
<b>TECNOLOGÍA Semana 3</b>	<b>TECNOLOGÍA Semana 4</b>	<b>TECNOLOGÍA Semana 5</b>	<b>TECNOLOGÍA Semana 7</b>	<b>SEMANA 3</b>	<b>SEMANA 4</b>	<b>SEMANA 6</b>	<b>SEMANA 7</b>	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 basicas	-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