

	<b>Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO</b>			
	<b>PLANEACIÓN SEMANAL 2024</b>			
Área:	TECNOLOGIA E INFORMATICA	Asignatura:	INFORMATICA	
Periodo:	IV	Grado:	PRIMERO	
Fecha inicio:	09 SEPTIEMBRE	Fecha final:	22 NOVIEMBRE	
Docente:	ANA MARIA MARIN ALVAREZ.	Intensidad Horaria semanal:	1	

**PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: INFORMATICA:** ¿Qué nos puede aportar el internet, en la realización de nuestras actividades?

**COMPETENCIAS:**

- Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.
- Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones.

**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 temático	Actividades	Recursos	Acciones evaluativas	Indicadores de desempeño
1  11 AL 15 DE SEPTIEMBRE	TECNOLOGIA	Presentación del área.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rótulo en el cuaderno del tercer periodo</li> <li>• Consignar el plan de área del cuarto periodo.</li> </ul>	-PC	-trabajos en clase.	-Propositivo: Realiza ejercicios interactivos en el computador
	INFORMATICA	Reconocer el plan de área del periodo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Rótulo en el cuaderno del periodo</li> <li>-Consignar el plan de área del periodo en el cuaderno.</li> </ul>	-Video Beam	-Revisión de tareas y	

2	TECNOLOGIA	Movimiento del cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación de video</li> <li>• Dialogo de lo observado</li> <li>• Conocimientos previos</li> <li>• Ilustración: Realiza ilustraciones de actividades que requieren movimiento. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Consignación parte inferior.</li> </ul> </li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rbveb656ZV4">https://www.youtube.com/watch?v=rbveb656ZV4</a></li> </ul>	-HDMI -USB -Cuadernos -Videos -Power point - Documentos - Sala de Informatica	deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Actividades complementarias	utilizando las herramientas básicas del internet. - Argumentativo : Define el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida. -Interpretativo: Reconoce los diferentes artefactos que tienen energía y sus usos adecuados para la conservación y la economía.
	INFORMATICA	Aprender a encender y apagar el equipo.	-Saludo a los estudiantes -Explicación de como encender y apagar el pc -Ejercicio práctico con el pc -Juegos de manejo del mouse.			
3	TECNOLOGIA	Energía en los alimentos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimientos previos</li> <li>• Realización alimentos con plastilina</li> <li>• Consignación. Anexo parte inferior</li> <li>• Ilustración. Los alimentos que más me agradan.</li> <li>• Revisión del trabajo</li> <li>• Observación del video:</li> <li>• <a href="https://www.youtube.com/watch?v=6ZtiP7bl538">https://www.youtube.com/watch?v=6ZtiP7bl538</a></li> </ul>	- Sala de Informatica	-Actividades complementarias	-Interpretativo: Reconoce los diferentes artefactos que tienen energía y sus usos adecuados para la conservación y la economía.
	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.			
4	TECNOLOGIA	Las frutas y verduras	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo dirigido sobre frutas que consumes</li> <li>• Consignación: Importancia de consumir frutas y las verduras: Anexo:</li> <li>• Las <b>frutas</b> son importantes elementos en nuestra dieta diaria porque aportan carbohidratos, fibra vegetal, minerales <b>frutas</b> en nuestra alimentación como el magnesio, potasio y calcio, tan importantes para el buen funcionamiento del organismo, así como vitaminas.</li> <li>• Observa el video:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=bHsokNUYR7c">https://www.youtube.com/watch?v=bHsokNUYR7c</a></li> </ul>			

	INFORMATICA	Manejo de las herramientas del computador a través de juegos multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Aprender a prender y apagar el pc</li> <li>-Aprender a ingresar a juegos</li> <li>-uso de algunas herramientas en el ejercicio práctico.</li> <li>-calificar el trabajo de la clase.</li> </ul>			
<b>SEMANA INSTITUCIONAL RECESO DE LOS ESTUDIANTES.</b>						
5	TECNOLOGIA	Las carnes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogo dirigido</li> <li>• Consignación: <b>La carne</b> se convierte en un elemento importante para el rendimiento ya que ayuda a fortalecer y construir los músculos, permite la correcta oxigenación del cuerpo y convierte los alimentos en combustible.</li> </ul>			
	INFORMATICA	Manejo de las herramientas del computador a través de juegos multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Aprender a prender y apagar el pc</li> <li>-Aprender a ingresar a juegos</li> <li>-uso de algunas herramientas en el ejercicio práctico.</li> <li>-calificar el trabajo de la clase.</li> </ul>			
6	TECNOLOGIA	Energía luminica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntas en el grupo sobre el tema</li> <li>• Presentación de sombras chinescas de algunos niños del grado segundo al grado primero utilizando una linterna.</li> <li>• Ilustración de lo observado.</li> </ul>			
	INFORMATICA	Manejo de las herramientas del computador a través de juegos multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Aprender a prender y apagar el pc</li> <li>-Aprender a ingresar a juegos</li> <li>-uso de algunas herramientas en el ejercicio práctico.</li> <li>-calificar el trabajo de la clase.</li> </ul>			
7	TECNOLOGIA	Realización de títeres. Los alimentos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Afianzamiento del trabajo realizado sobre la energía y los alimentos.</li> <li>• Realización de títeres.</li> <li>• Presentación de cada uno de los trabajos.</li> <li>• Revisión del trabajo en clase.</li> </ul>			

			<ul style="list-style-type: none"> <li>Observación de video:</li> <li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=rqn_epMa9OE">https://www.youtube.com/watch?v=rqn_epMa9OE</a></li> </ul>			
	<b>INFORMATICA</b>	Manejo del mouse	-Explicación del mouse y sus partes. -ejercicio con los juegos multimedia del mouse.			
<b>8</b>	<b>TECNOLOGIA</b>	Continuación del tema anterior,	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación de cada uno de los trabajos.</li> </ul>			
	<b>INFORMATICA</b>	Realizar la Actividad final del periodo	-Indicaciones de la actividad final. -Realizar la actividad del periodo (ver anexo) -Al finalizar la clase recoger la actividad para calificarla.			
<b>9</b>	<b>TECNOLOGIA</b>	Energía que produce mi cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explicación</li> <li>Realización de experimentos: cepillo y papeles.</li> <li>Observación de video sobre la energía que produce mi cuerpo.</li> <li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=m9Br9Jd7Tg4">https://www.youtube.com/watch?v=m9Br9Jd7Tg4</a></li> <li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=rMSeF-t9mto">https://www.youtube.com/watch?v=rMSeF-t9mto</a></li> </ul>			
	<b>INFORMATICA</b>	Realizar devolución de la actividad final del periodo y autoevaluación	-Devolución de la actividad final del periodo calificada. -Autoevaluación.			
<b>10</b>	<b>TECNOLOGIA</b>	SEMANA INSTITUCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>ENTREGA DE INFORMES</li> <li>LIBROS REGLAMENTARIOS</li> <li>REUNIÓN</li> </ul>			
	<b>INFORMATICA</b>	Realizar ajustes de notas.	-Ajustes de notas pendientes -A.C.A -Refuerzos de final de año			

**OBSERVACIONES:**

**CRITERIOS VALORATIVOS**

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.

INFORME PARCIAL				INFORME FINAL						
Actividades de proceso 90 %				Actividades de proceso 90 %			Actitudinal 10 %			
Descripción de la actividad y fecha				Descripción de la actividad y fecha			Autoeva.	Coeva.		
INFORMATICA: REVISION DE LA ACTIVIDAD PREVIA DEL PERIODO SEMANA 2	INFORMATICA: REVISION DE LAS ACTIVIDADES Y DEBERES SEMANA 3 Y 4 - 5			ACTIVIDADES DE LOS TEMAS PROPUESTOS SEMANA 6- 7	ACTIVIDAD FINAL DEL PERIODO SEMANA 8			AUTOEVALUACION DEL AREA SEMANA 9	COEVALUACION DEL AREA SEMANA 9	