

	Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO				
	PLANEACIÓN SEMANAL				
Área:	TECNOLOGIA E INFORMATICA	Asignatura:	Informática		
Periodo:	II	Grado:	PRIMERO		
Fecha inicio:	01 DE ABRIL	Fecha final:	07 DE JUNIO		
Docente:	MARCELA VELASQUEZ MORENO – ANA MARIA MARIN ALVAREZ		Intensidad Horaria semanal:	2 H.S.	

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 temático	Actividades	Recursos	Acciones evaluativas	Indicadores de desempeño
SEMANA 1	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.			Interpretativo: Identifica el

				-PC -Video Beam	-trabajos en clase.	entorno Paint realizando acciones sencillas.
SEMANA 2	TECNOLOGIA	La tecnología en el hombre primitivo y actual.	--Observación de video el hombre primitivo https://www.youtube.com/watch?v=Sw-SO3WTxAc -Consignación -Dialogo conocimientos previos -Consignación -Ilustración	-HDMI -USB -Cuadernos -Videos	-Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones	Propositivo: Crea dibujos empleando las herramientas básicas de Paint.
	INFORMATICA	Aprender a encender y apagar el equipo.	-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)	-Power point - Documentos.	-talleres finales.	Argumentativo: Relaciona como la tecnología ha influido en los cambios que se da en cuanto al vestido, la alimentación y otras labores cotidianas.
SEMANA 3	TECNOLOGIA	El vestido del hombre primitivo	-Dialogo dirigido -Consignación -Realización de ficha -Revisión de trabajo		-Actividades complementarias	
	INFORMATICA	Manejo de la herramienta PAINT	-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.		-Creaciones propias con las herramientas dadas.	
SEMANA 4	TECNOLOGIA	El vestido del hombre actual	-Diálogo conocimientos previos -Consignación -Ilustración -Escrito sobre las características del hombre actual.		-Ejercicios on line de los temas vistos.	
	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.			Semana 10 Realizar pequeña maqueta con plastilina sobre el
SEMANA	TECNOLOGIA	La vivienda del hombre primitivo	-Juego con bloques lógicos realizando viviendas -Exposición de su trabajo -Diálogo sobre sus trabajos.			

			https://www.youtube.com/watch?v=RDxQldOvW0A		
	INFORMATICA	Manejo del mouse	-Explicación del mouse y sus partes. -ejercicio con los juegos multimedia del mouse. -Tarea: Dibuja el mouse y consulta sus partes, traerlo en una hoja.		hombre actual y el primitivo. -Revisión de su trabajo.
SEMANA 6	TECNOLOGIA	El descubrimiento del fuego	<ul style="list-style-type: none"> • Saberes previos • Observación del video • Diálogo sobre l video observado https://www.youtube.com/watch?v=5oEzHiEXWcc <ul style="list-style-type: none"> • https://es.liveworksheets.com/xl720084hr 		
	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.		
SEMANA 7	TECNOLOGIA	La alimentación del hombre primitivo	-Observación de video sobre el tema https://www.youtube.com/watch?v=wS6t1pwshpc -Consignación -Ilustración.		
	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.		
SEMANA 8	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.		
SEMANA 9	TECNOLOGIA	Clases de trabajo del hombre primitivo Recolección de alimentos y pesca.	-Explicación -Dialogo dirigido -Consignación -Ilustración -Revisión del trabajo en clase. https://www.youtube.com/watch?v=Sw-SO3WTxAc		

	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.			
SEMANA 10	TECNOLOGIA	Nómadas y sedentarios	-Realizar pequeña maqueta con plastilina sobre los nómadas y sedentarios. -Revisión de su trabajo. https://es.liveworksheets.com/yl1787783bd			
	INFORMATICA	Realizar actividades libres en los juegos multimedia y autoevaluación	-juegos libres en el pc -Autoevaluación.			

CRITERIOS EVALUATIVOS (PROCEDIMENTALES) SABER – HACER – INNOVAR

1. Trabajo Individual.
2. Trabajo colaborativo.
3. Evaluaciones escritas (diagnósticas - externas) y orales
4. Trabajos de consulta.
5. Exposiciones.
6. Desarrollo de talleres.
7. Desarrollo de competencias texto guía.
8. Informe de lectura.
9. Mapas mentales.
10. Mapas conceptuales.
11. Aprendizaje Basado en Problemas: (ABP)
12. Portafolio.
13. Fichero o glosario.
14. Webquest.
15. Plataforma ADN.
16. H.B.A. (Habilidades Básicas de Aprendizaje)
17. A.A.A. (Actividad de Afianzamiento de Aprendizaje)
18. A.C.A. (Actividad Complementaria de Aprendizaje)

CRITERIOS EVALUATIVOS (ACTITUDINALES) SER – ESTAR - SERVIR

1. Manejo eficiente y eficaz del trabajo en el aula.
2. Planteamiento y resolución de problemas en situaciones diferenciadas.
3. Autoevaluación.

4. Trabajo en equipo.
5. Participación en clase y respeto por la palabra.
6. Trabajo individual y grupal de manera responsable y eficaz.
7. Presentación personal y de su entorno.

ACTIVIDADES DE PROCESO 90 %								ACTITUDINAL 10 %	
SEMANA 2 Y 3	SEMANA 4 Y 5	SEMANA 6 Y 7	SEMANA 8 Y 10	SEMANA 7	SEMANA 7	SEMANA 8	SEMANA 10	DOCENTE	ESTUDIANTE

REVISIÓN DE TRABAJOS EN EL AULA.
REVISION DE COMPROMISOS
CALIFICACIÓN DE TRABAJOS Y PARTICIPACION EN EL AULA.
PERTICIPACION Y TRABAJO EN CLASE.
Realizar pequeña maqueta con plastilina sobre el hombre actual y el primitivo. -Revisión de su trabajo.
AUTOEVALUACION DEL AREA SEMANA 9
COEVALUACION DEL AREA SEMANA 9