

	Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO				
	PLANEACIÓN SEMANAL 2024				
Área:	TECNOLOGIA E INFORMATICA	Asignatura:	INFORMATICA		
Periodo:	TERCERO	Grado:	OCTAVO		
Fecha inicio:	2 Julio	Fecha final:	6 Septiembre		
Docente:	LUZ ELENA GONZALEZ M - ANA MARIA MARIN ALVAREZ.		Intensidad Horaria semanal:	2	

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: **Tecnología:** ¿Cómo aprender a utilizar de manera adecuada las redes sociales?
Informática: ¿En qué me beneficia aprender a manejar el PAINT Y EL PAINT 3D en mi proyecto de vida?

ESTANDARES BÁSICOS: Relaciono los conocimientos científicos y tecnológicos que se han empleado en diversas culturas y regiones del mundo a través de la historia para resolver problemas y transformar el entorno.
Tengo en cuenta normas de mantenimiento y utilización de artefactos, productos, servicios, procesos y sistemas tecnológicos de mi entorno para su uso eficiente y seguro.
Resuelvo problemas utilizando conocimientos tecnológicos y teniendo en cuenta algunas restricciones y condiciones.

COMPETENCIAS: Utiliza responsable y autónomamente las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para aprender, investigar y comunicarme con otros en el mundo
Utiliza elementos de protección y normas de seguridad para la realización de actividades y manipulación de herramientas y equipos.
Explica el ciclo de vida de algunos productos tecnológicos y evalúo las consecuencias de su prolongación.
Creo bases de datos y realiza consultas haciendo uso de código dispuesto para su ejecución.

	Asignatura	Referente temático	Actividades	Recursos	Acciones evaluativas	Indicadores de desempeño
1	TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> Medios de comunicación Telecomunicaciones Blog Redes Sociales El poder de la tecnología 	Día festivo.	-PC -Video Beam -HDMI -USB -Cuadernos -Videos -Power point	-Trabajo en clase. -Trabajo de consulta. -Puesta en común. -Ilustraciones. -Informe de lectura. -Exposiciones. -Talleres finales.	- Interpretativo: Identifica los medios de comunicación que nos

		<ul style="list-style-type: none"> • Normas de seguridad y ergonomía de artefactos del entorno 		-Documentos. -Sala de Sistemas.		ofrece la tecnología en la vida del hombre.
	INFORMATICA	Plan de área y Elaboración de los protocolos.	-Rotulo del TERCER PERIODO en el cuaderno de INFORMATICA -Consignar el plan de área del periodo, los temas y las actividades a evaluar. -Explicación de los pasos de los protocolos y elaborar el de la clase con el fin de hacerlo como ejemplo. -Indicaciones para la próxima clase.		-trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Ejercicios prácticos en el PC. -Actividades complementarias	- Argumentativo: Descubre las diferentes normas de seguridad que se requieren para la manipulación de algunos artefactos tecnológicos.
2	TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Medios de comunicación • Telecomunicaciones 	*Identificar los objetivos del periodo académico y registrarlos en sus respectivos cuadernos. *Concepto de los medios de comunicación. http://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php/Los_medios_de_comunicaci%C3%B3n *Realizar una línea de tiempo sobre los medios de comunicación. Visual, sonoro, textual.		-Trabajo en clase. -Trabajo de consulta. -Puesta en común. -Ilustraciones. -Informe de lectura. -Exposiciones. -Talleres finales.	- Interpretativa: Comprende las TIC,S como una herramienta que permite interactuar con el mundo, ampliar conocimientos y explorar nuevos saberes.
	INFORMATICA	PAINT: Repaso de los temas básicos de Paint.	-Explicación del tema: Que es PAINT para que lo usamos y las herramientas básicas. -Ejercicio de la clase: Vamos a realizar una tarjeta de invitación desde PAINT -Calificar el trabajo de la clase. -Dar la información para el protocolo		-Trabajo en clase. -Trabajo de consulta. -Puesta en común. -Ilustraciones. -Informe de lectura. -Exposiciones. -Talleres finales.	
	TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Medios de comunicación 	*Medio de comunicación y canal de comunicación.		-Trabajo en clase. -Trabajo de consulta.	

3		<ul style="list-style-type: none"> Telecomunicaciones 	<p>Video: https://www.youtube.com/watch?v=McND5nJrZCM</p> <p>*Escribir la explicación de los dos conceptos y explicarlo a través de dos medios utilizados actualmente.</p>		<ul style="list-style-type: none"> -Puesta en común. -Ilustraciones. -Informe de lectura. -Exposiciones. -Talleres finales. 	<p>-Propositivo: Crea nuevos diseños en PAINT 3D teniendo en cuenta las indicaciones.</p>
	INFORMATICA	<p>PAINT 3D: Herramientas (Seleccionar, selección mágica, pinceles, formas 2D, Formas 3D, Texto, efectos) Pegar imágenes, recortarlas</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Explicación del tema: Que es PAINT 3D para que lo usamos y las herramientas básicas. -Ejercicio de la clase: Vamos a realizar un ejercicio libre aplicando las herramientas de PAINT 3D -Calificar el trabajo de la clase. -Dar la información para el protocolo 		<ul style="list-style-type: none"> -trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Ejercicios prácticos en el PC. -Actividades complementarias 	<p>-Propositivo: Realiza ejercicios en PAINT en diferentes niveles.</p>
4	TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> Blog 	<p>*Concepto del blog. https://definicion.de/blog/ tomar apuntes.</p> <p>* Explicación del el concepto blog. https://www.gcfaprendelibre.org/tecnologia/curso/crear_un_blog_en_internet/para_que_un_blog_en_internet/1.do</p>		<ul style="list-style-type: none"> -Trabajo en clase. -Trabajo de consulta. -Puesta en común. -Ilustraciones. -Informe de lectura. -Exposiciones. -Talleres finales. 	<p>-Propositivo: Utiliza código de programación y consulta para realizar búsquedas en bases de datos.</p>
	INFORMATICA	<p>PAINT 3D: Firmar imágenes (autoría) Crear tarjetas básicas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Explicación del tema: firmar las imágenes que ellos inserten y editen, crear tarjetas básicas con las herramientas enseñadas. -Ejercicio de la clase: Vamos a realizar un ejercicio libre aplicando las herramientas de PAINT 3D -Calificar el trabajo de la clase. 		<ul style="list-style-type: none"> -trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -talleres finales. -Ejercicios prácticos en el PC. -Actividades complem. 	

			-Dar la información para el protocolo y calificar los protocolos que llevamos hasta la fecha.		
5	TECNOLOGIA	Redes Sociales	*Explicación del concepto de redes sociales. *Dar temas para carteleras sobre redes sociales.		-Trabajo en clase. -Trabajo de consulta. -Puesta en común. -Ilustraciones. -Informe de lectura. -Exposiciones. -Talleres finales.
	INFORMATICA	Ejercicios de los temas vistos hasta el momento	-Ejercicios en PAINT- PAINT 3D: 1. Realiza en cada programa de PAINT las siguientes actividades: -1 dibujo libre -1 afiche invitando a un evento del colegio que contenga imagen, texto. -1 Grafiti sobre el tema de la paz. En total son 6 actividades y enviarlas al correo de Informatica para calificarlas. -Dar la información para el protocolo de la clase.		-trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Ejercicios prácticos en el PC. -Actividades complementarias
6	TECNOLOGIA	• Redes Sociales	*Presentación de las carteleras sobre las redes sociales. *Abordar ventajas y desventajas de las mismas.		-Trabajo en clase. -Trabajo de consulta. -Puesta en común. -Ilustraciones. -Informe de lectura. -Exposiciones. -Talleres finales.
			-Explicación de la actividad final del periodo:		-trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes.

	INFORMATICA	Comenzar el proyecto final con todos los conceptos aprendidos.	Establecida para 2 clases, con 20 diapositivas sobre Medellín que van a investigar aplicando todo lo visto en el periodo aplicando las imágenes de PAINT o PAINT 3D -se calificará todos los aspectos: estética, imágenes, texto, ortografía y aplicaciones. -Información para el protocolo de la clase		-Exposiciones -talleres finales. -Ejercicios prácticos en el PC. -Actividades complementarias
7	TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> El poder de la tecnología 	<p>*El poder de la tecnología en la sociedad. (redes sociales) Video. https://www.youtube.com/watch?v=hAk6DcfKdeY</p> <p>*Después del video hablar sobre su impacto en otros ámbitos.</p> <p>*Investigar el poder de la tecnología en la medicina.</p>		-Trabajo en clase. -Trabajo de consulta. -Puesta en común. -Ilustraciones. -Informe de lectura. -Exposiciones. -Talleres finales.
	INFORMATICA	Culminar el proyecto final con todos los conceptos aprendidos.	<p>-Explicación de la actividad final del periodo: Establecida para 2 clases, con 20 diapositivas sobre Medellín que van a investigar aplicando todo lo visto en el periodo aplicando las imágenes de PAINT o PAINT 3D -se calificará todos los aspectos: estética, imágenes, texto, ortografía y aplicaciones. -Entrega final de la actividad para calificarla -Información para el protocolo de la clase.</p>		-trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Ejercicios prácticos en el PC. -Actividades complementarias
	TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> El poder de la tecnología 	*Socializar la consulta de los estudiantes.		-Trabajo en clase. -Trabajo de consulta. -Puesta en común. -Ilustraciones.

8					-Informe de lectura. -Exposiciones. -Talleres finales.
	INFORMATICA	Realizar las actividades planeadas para la clase.	- Autoevaluación del área. -Evaluación de los temas vistos en el periodo. -Dar la información para el protocolo y revisión del cuaderno de los que llevamos. -Organizar las notas pendientes y ajustes.		-trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Ejercicios prácticos en el PC. -Actividades complementarias
9	TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Normas de seguridad y ergonomía de artefactos del entorno 	<p>*Documento sobre ergonomía: https://es.slideshare.net/RMB101-EQUIPO1/normas-de-seguridad-y-ergonoma</p> <p>Video ergonomía en el uso del ordenador: https://www.youtube.com/watch?v=dYO1CAfDfog</p>		-Trabajo en clase. -Trabajo de consulta. -Puesta en común. -Ilustraciones. -Informe de lectura. -Exposiciones. -Talleres finales.
	INFORMATICA	Realizar las actividades planeadas para la clase.	-Ajustes de notas pendientes. -Coevaluación del área. -Tiempo libre en la clase de Informática repasando lo visto en el periodo		-trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Ejercicios prácticos en el PC. -Actividades complementarias
10	TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Medios de comunicación • Telecomunicaciones • Blog • Redes Sociales 	<p>*Realizar actividad final de periodo y autoevaluación del proceso académico y comportamental.</p> <p>*Ajustes de notas</p>		-Trabajo en clase. -Trabajo de consulta. -Puesta en común. -Ilustraciones. -Informe de lectura. -Exposiciones.

		<ul style="list-style-type: none"> • El poder de la tecnología • Normas de seguridad y ergonomía de artefactos del entorno 	*Entrega de planes de mejoramiento. Actividades de afianzamiento del periodo en mención.		-Talleres finales.	
	INFORMATICA	Realizar las actividades planeadas para la clase.	-Ajustes de notas pendientes. -Coevaluación del área. -Tiempo libre en la clase de Informática repasando lo visto en el periodo		-trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Ejercicios prácticos en el PC. -Actividades complementaria	

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			Auto evaluación	Co evaluación		
REVISION DE LA ACTIVIDAD DE CLASE TEMA: TABLAS SEMANA 4	REVISION DE LOS PROTOCOLOS SEMANA 5	TECNOLOGÍA: MEDIOS Y CANAL DE COMUNICACIÓN, ROTULO. SEMANA 3	TECNOLOGÍA: CRUCIGRAMA MEDIOS DE COMUNICACIÓN. SEMANA 6	ACTIVIDAD DE LA SALA DE INFORMATICA SEMANA 6- 7	ACTIVIDAD FINAL DEL PERIODO SEMANA 8	REVISION DE PROTOCOLOS EN EL PERIODO SEMANA 8	TECNOLOGÍA: REVISION TOMA DE NOTAS. SEMAMA 8	AUTOEVALUACION DEL AREA SEMANA 9	COEVALUACION DEL AREA SEMANA 9	