



Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO



PLANEACIÓN SEMANAL

Área:	TECNOLOGIA E INFORMATICA	Asignatura:	Informática
Periodo:	II	Grado:	PRIMERO
Fecha inicio:	31 MARZO	Fecha final:	13 JUNIO
Docente:	MARCELA VELAASQUEZ - ANA MARIA MARIN ALVAREZ.		Intensidad Horaria semanal: 2

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 ilustra 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
	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.	-PC	-trabajos en clase.	- Interpretativo: Identifica el entorno Paint realizando acciones sencillas.
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	-Video Beam -HDMI -USB	-Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones	-Propositivo: Crea dibujos empleando las herramientas básicas de Paint.

				-Cuadernos -Videos -Power point -Documentos.	-talleres finales. -Actividades complementarias	-Argumentativo: Relaciona como la tecnología ha influido en los cambios que se da en cuanto al vestido, la alimentación y otras labores cotidianas.
	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)			
3	TECNOLOGIA	El vestido del hombre primitivo	-Dialogo dirigido -Consignación -Realización de ficha -Anexo parte inferior -Revisión de trabajo		-Creaciones propias con las herramientas dadas.	
	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.		-Ejercicios on line de los temas vistos.	
4	TECNOLOGIA	El vestido del hombre actual	-Diálogo conocimientos previos -Consignación -Ilustración -Escrito sobre las características del hombre actual.			
	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.			
5	TECNOLOGIA	La vivienda del hombre primitivo	-Juego con bloques lógicos realizando viviendas -Exposición de su trabajo -Diálogo sobre sus trabajos.			
	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.			
6	TECNOLOGIA	La vivienda del hombre actual	-Realización del doblado de una casa. - Pegado en su cuaderno y consignación. -Revisión del trabajo realizado.			

	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.			
7	TECNOLOGIA	La alimentación del hombre primitivo	-Observación de video sobre el tema -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.			
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.			
9	TECNOLOGIA	Clases de trabajo del hombre primitivo Recolección de alimentos y pesca.	-Explicación -Dialogo dirigido -Consignación -Ilustración -Revisión del trabajo en clase.			
	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.			
10	TECNOLOGIA	Trabajo con plastilina	-Realizar pequeña maqueta con plastilina sobre el hombre actual y el primitivo. -Revisión de su trabajo.			
	INFORMATICA	Realizar actividades libres en los juegos multimedia y autoevaluación	-juegos libres en el pc -Autoevaluación.			

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 %		
		actividad (semana)	actividad (semana)	SEMANA 3 INFORMAT	SEMANA 4 INFORMAT	SEMANA 6 INFORMAT	SEMANA 7 INFORMAT	DOCENTE	ESTUDIANTE
				-tarea: dibuja lo aprendido y calificar el desempeño de la clase en la sala de sistemas	-calificar el desempeño de la clase en la sala de sistemas	-calificar el desempeño de la clase en la sala de sistemas	-Revision de la actividad final del periodo en la sala de sistemas	Coevaluacion del area	Autoevaluacion del estudiante frente al area