



# Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO



## PLANEACIÓN SEMANAL

<b>Área:</b>	<b>TECNOLOGIA E INFORMÁTICA</b>	<b>Asignatura:</b>	<b>Informática</b>
<b>Periodo:</b>	<b>II</b>	<b>Grado:</b>	<b>PRIMERO</b>
<b>Fecha inicio:</b>	<b>31 MARZO</b>	<b>Fecha final:</b>	<b>13 JUNIO</b>
<b>Docente:</b>	MARCELA VELAASQUEZ - ANA MARIA MARIN ALVAREZ.		<b>Intensidad Horaria semanal:</b> 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 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
	<b>TECNOLOGIA</b>	Presentar el plan de área del segundo periodo.	Rótulo en el cuaderno del segundo periodo -Consignar el plan de área del segundo periodo.			
	<b>INFORMÁTICA</b>	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.
<b>2</b>	<b>TECNOLOGIA</b>	La tecnología en el hombre primitivo y actual.	--Observación de video el hombre primitivo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Sw-SO3WTxAc">-https://www.youtube.com/watch?v=Sw-SO3WTxAc</a> -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.
	<b>INFORMATICA</b>	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	<b>TECNOLOGIA</b>	El vestido del hombre primitivo	-Dialogo dirigido -Consignación -Realización de ficha -Anexo parte inferior -Revisión de trabajo		-Creaciones propias con las herramientas dadas.	
	<b>INFORMATICA</b>	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	<b>TECNOLOGIA</b>	El vestido del hombre actual	-Diálogo conocimientos previos -Consignación -Ilustración -Escrito sobre las características del hombre actual.			
	<b>INFORMATICA</b>	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	<b>TECNOLOGIA</b>	La vivienda del hombre primitivo	-Juego con bloques lógicos realizando viviendas -Exposición de su trabajo -Diálogo sobre sus trabajos.			
	<b>INFORMATICA</b>	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	<b>TECNOLOGIA</b>	La vivienda del hombre actual	-Realización del doblado de una casa. - Pegado en su cuaderno y consignación. -Revisión del trabajo realizado.			

	<b>INFORMATICA</b>	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	<b>TECNOLOGIA</b>	La alimentación del hombre primitivo	-Observación de video sobre el tema -Consignación -Ilustración.			
	<b>INFORMATICA</b>	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	<b>TECNOLOGIA</b>	La alimentación del hombre actual	-video sobre alimentación saludable. - <a href="https://www.youtube.com/watch?v=V7L3caghiZ0">https://www.youtube.com/watch?v=V7L3caghiZ0</a> -Dialogo -Reflexión -Consignación			
	<b>INFORMATICA</b>	Manejo del mouse	-Explicación del mouse y sus partes. -ejercicio con los juegos multimedia del mouse.			
9	<b>TECNOLOGIA</b>	Clases de trabajo del hombre primitivo Recolección de alimentos y pesca.	-Explicación -Dialogo dirigido -Consignación -Ilustración -Revisión del trabajo en clase.			
	<b>INFORMATICA</b>	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	<b>TECNOLOGIA</b>	Trabajo con plastilina	-Realizar pequeña maqueta con plastilina sobre el hombre actual y el primitivo. -Revisión de su trabajo.			
	<b>INFORMATICA</b>	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