



Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO



PLANEACIÓN SEMANAL 2025

Área:	TECNOLOGIA E INFORMATICA	Asignatura:	TECNOLOGIA E INFORMATICA
Periodo:	I	Grado:	PRIMERO
Fecha inicio:	20 ENERO	Fecha final:	30 MARZO
Docente:	SILVIA MARCELA VELASQUEZ - ANA MARIA MARIN ALVAREZ.		Intensidad Horaria semanal: 2

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: **TECNOLOGIA:** ¿Cómo el hombre invento los diferentes tipos de artefactos tecnológicos en busca de mejorar su calidad de vida?
INFORMATICA: ¿Qué partes tiene el computador y para que se usan?

COMPETENCIAS:

- Observa, compara y analiza los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente.
- Indica la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte).

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	Referente temático	Actividades	Recursos	Acciones evaluativas	Indicadores de desempeño
1	TECNOLOGIA: CONDUCTA DE ENTRADA	-Bienvenida, saludo, oración, presentación docente, ubicación aulas de clase. -El juego de los valores: Concéntrese, por turnos buscarán las parejas en el tablero y se dialogará sobre cada uno de ellos. <u>Lectura de cuento sobre los valores:</u> <u>EL JUEGO DE LOS VALORES</u>	Hojas de block, marcadores, tablero, fichas bibliográficas, cuento el juego de los valores, imágenes,	-trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales.	

		<ul style="list-style-type: none"> -luego entrega de fichas bibliográficas para que ellos ilustren el valor que más les llamó la atención. -Exposición de cada uno de sus trabajos y pegado en el tablero. -Entrega de cuento realizado por la docente con hojas de block para que ellos creen su propio cuento sobre los valores. -Como compromiso para la casa se les entregará una ficha bibliográfica para que ellos realicen una mini- -cartelera sobre un valor. 	<ul style="list-style-type: none"> colores, lápiz, tv, portátil, cartulina de diferentes colores, cuentos infantiles, tapas de gaseosa, 	-Actividades complementarias	
	<p>INFORMATICA:</p> <p>Presentación a los estudiantes de los docentes en semana de inducción</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Explicación de la metodología de la materia. -consignación -actividad del tema 	<ul style="list-style-type: none"> -PC -Video Beam -HDMI -USB -Cuadernos -Videos -Power point -Documentos. 		-Aplica los conceptos básicos en el computador mediante el mouse y el teclado.
2	<p>TECNOLOGIA:</p> <p>PRESENTACIÓN DEL ÁREA.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Elaborar la portada y decorar. - Consignar en el cuaderno los referentes temáticos del periodo, indicadores de desempeño, criterios evaluativos 	<ul style="list-style-type: none"> -Tareas -Trabajo personal en el cuaderno. -Participación en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> -trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Actividades complementarias 	-Explora los elementos básicos que conforman el sistema Windows.
	<p>INFORMATICA:</p> <p>Identificar el plan de área del periodo</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Explicación de la metodología de la materia. -consignación -actividad del tema 	<ul style="list-style-type: none"> -PC -Video Beam -HDMI -USB -Sala de Informatica -Videos -Power point -Documentos. 		

3	<p>TECNOLOGIA: APARATO TECNOLÓGICO EN CASA</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Explicación -Consignación -Actividad: Actividad en casa: ilustra un aparato tecnológico utilizado en casa. 	<ul style="list-style-type: none"> -PC -Video Beam -HDMI -USB -Sala de Informática -Videos -Power point -Documentos. -Cuaderno de Tecnología -Cartuchera -Planeación 	<ul style="list-style-type: none"> -trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Actividades complementarias
	<p>INFORMATICA: Comprender las normas de la sala de informática.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Explicación de la metodología de la materia. -consignación en el cuaderno de las normas -ficha del tema -tarea: dibuja lo aprendido y calificar el desempeño de la clase 		
4	<p>TECNOLOGIA: APARATOS TECNOLÓGICOS EN EL COLEGIO.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Explicación -Dialogo dirigido -Consignación -Ilustración 	<ul style="list-style-type: none"> -PC -Video Beam -HDMI -USB -Sala de Informatica -Videos -Power point -Documentos. -Cuaderno de Tecnología -Cartuchera -Planeación 	<ul style="list-style-type: none"> -trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Actividades complementarias
	<p>INFORMATICA: Identificar las partes del computador y como aprender y apagar el equipo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Explicación de las partes del computador en la sala de sistemas. -como prender el computador. -ejercicios con el mouse en el computador -calificar el desempeño de la clase. 		
5	<p>TECNOLOGIA: LA RUEDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Explicación artefactos tecnológicos -Dialogo dirigido -Consignación en el cuaderno -Ilustración de la rueda 	<ul style="list-style-type: none"> -PC -Video Beam -HDMI -USB -Sala de Informatica -Videos -Power point -Documentos. -Cuaderno de Tecnología -Cartuchera -Planeación 	<ul style="list-style-type: none"> -trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Actividades complementarias
	<p>INFORMATICA: Elementos del juego: ingreso, salida. Uso básico, herramientas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Repaso de las partes del computador en la sala de sistemas. -ejercicios con el mouse en el computador en programas de lectura o que pueda usar clic. -calificar el desempeño de la clase. 		
6	<p>TECNOLOGIA: LA TECNOLOGIA</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=AyzY0Kxlvu4</p> <ul style="list-style-type: none"> -Explicación y dialogo dirigido -Realización de teléfono con vasos desechables. -Juego por parejas. -Consignación -Ilustración. 	<ul style="list-style-type: none"> -PC -Video Beam -HDMI -USB -Sala de Informatica -Videos -Power point 	<ul style="list-style-type: none"> -trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Actividades complementarias

	<p>INFORMATICA:</p> <p>Como abrir y cerrar una ventana</p>	<p>-Aprender como abrir y cerrar una ventana</p> <p>-ejercicios con el mouse en el computador en programas de lectura o que pueda usar clic.</p> <p>-calificar el desempeño de la clase.</p>	<p>-Documentos.</p> <p>-Cuaderno de Tecnología</p> <p>-Cartuchera</p> <p>-Planeación</p>		
7	<p>TECNOLOGIA:</p> <p>INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS UTILIZADOS PARA REALIZAR SU OFICIO</p>	<p>-Explicación</p> <p>-Dialogo dirigido</p> <p>-Consignación</p> <p>-Ilustración</p> <p>-Utilización de juguetes que se utilizan en diversos oficios.</p> <p>-Juego dentro del aula</p> <p>-Desarrollo de talleres de clases.</p>	<p>-PC</p> <p>-Video Beam</p> <p>-HDMI</p> <p>-USB</p> <p>-Sala de Informatica</p> <p>-Videos</p> <p>-Power point</p> <p>-Documentos.</p> <p>-Cuaderno de Tecnología</p> <p>-Cartuchera</p> <p>-Planeación</p>	<p>-trabajos en clase.</p> <p>-Revisión de tareas y deberes.</p> <p>-Exposiciones</p> <p>-talleres finales.</p> <p>-Actividades complementarias</p>	
	<p>INFORMATICA:</p> <p>Elementos del juego: ingreso, salida. Uso básico, herramientas.</p>	<p>-Repaso de las partes del computador en la sala de sistemas.</p> <p>-ejercicios con el mouse en el computador en programas de lectura o que pueda usar clic.</p> <p>-calificar el desempeño de la clase.</p>			
8	<p>TECNOLOGIA:</p> <p>SECRETARIA</p>	<p>-Explicación</p> <p>-Dialogo dirigido</p> <p>-Consignación DEL 4 AL 8 DE MARZO</p> <p>-Ilustración</p>	<p>-PC</p> <p>-Video Beam</p> <p>-HDMI</p> <p>-USB</p> <p>-Sala de Informática</p> <p>-Videos</p> <p>-Power point</p> <p>-Documentos.</p> <p>-Cuaderno de Tecnología</p> <p>-Cartuchera</p> <p>-Planeación</p>	<p>-trabajos en clase.</p> <p>-Revisión de tareas y deberes.</p> <p>-Exposiciones</p> <p>-talleres finales.</p> <p>-Actividades complementarias</p>	
	<p>INFORMATICA:</p> <p>Elementos del juego: ingreso, salida. Uso básico, herramientas.</p>	<p>-Repaso de las partes del computador en la sala de sistemas.</p> <p>-ejercicios con el mouse en el computador en programas de lectura o que pueda usar clic.</p> <p>-calificar el desempeño de la clase.</p>			
9	<p>TECNOLOGIA:</p> <p>HISTORIA DEL COMPUTADOR COMO TECNOLOGÍA PARA REALIZAR UN OFICIO.</p>	<p>-Explicación</p> <p>-Dialogo dirigido</p> <p>-Consignación de la historia del computador Anexo parte inferior. y observación de video.</p> <p>-Ilustración</p> <p>-videoplayback.mp4</p>	<p>-PC</p> <p>-Video Beam</p> <p>-HDMI</p> <p>-USB</p> <p>-Sala de Informática</p> <p>-Videos</p> <p>-Power point</p> <p>-Documentos.</p> <p>-Cuaderno de Tecnología</p>	<p>-trabajos en clase.</p> <p>-Revisión de tareas y deberes.</p> <p>-Exposiciones</p> <p>-talleres finales.</p> <p>-Actividades complementarias</p>	
	<p>INFORMATICA:</p>	<p>-Entrega de las actividades finales del periodo calificadas.</p>			

	Realizar la autoevaluación y la coevaluación, ajustes de notas.	-ajustes de notas -rotulo del segundo periodo	-Cartuchera -Planeación		
10	TECNOLOGIA: JEFE DE HOGAR. OFICIOS E IMPLEMENTOS UTILIZADOS.	-Explicación -Dialogo dirigido sobre lo que realiza papá y mamá -Consignación -Ilustración -Actividad: ¿Pregúntale a mamá que significa ser jefe del hogar? -Realización de ficha sobre los implementos y oficios que se utilizan en cada uno	-PC -Video Beam -HDMI -USB -Sala de Informática -Videos -Power point -Documentos. -Cuaderno de Tecnología -Cartuchera -Planeación	-trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Actividades complementarias	
	INFORMATICA: Elementos del juego: ingreso, salida. Uso básico, herramientas.	-Repaso de las partes del computador en la sala de sistemas. -ejercicios con el mouse en el computador en programas de lectura o que pueda usar clic. -calificar el desempeño de la clase.			

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 % INFORMATICA								ACTITUDINAL 10 %	
		actividad (semana)	actividad (semana)	SEMANA 3	SEMANA 4	SEMANA 6	SEMANA 7	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