

	<b>Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO</b>			
	<b>PLANEACIÓN SEMANAL</b>			
Área:	TECNOLOGIA E INFORMATICA	Asignatura:	TECNOLOGIA E INFORMATICA	
Periodo:	I	Grado:	PRIMERO	
Fecha inicio:	ENERO	Fecha final:	MARZO	
Intensidad Horaria semanal: 2 Horas				

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	<b>TECNOLOGIA:</b>  <b>CONDUCTA DE ENTRADA</b>	-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.	Hojas de block,  marcadores, tablero,  fichas bibliográficas,	-trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones	

		<u>Lectura de cuento sobre los valores:</u> <b>EL JUEGO DE LOS VALORES</b> -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.	cuento el juego de los valores, imágenes, colores, lápiz, tv, portátil, cartulina de diferentes colores, cuentos infantiles, tapas de gaseosa,	-talleres finales. -Actividades complementarias	
	INFORMATICA: Presentación a los estudiantes de los docentes en semana de inducción	-Explicación de la metodología de la materia. -consignación -actividad del tema	-PC -Video Beam -HDMI -USB -Cuadernos -Videos -Power point -Documentos.		
2	TECNOLOGIA: <b>PRESENTACIÓN DEL ÁREA.</b>	-Elaborar la portada y decorar. - Consignar en el cuaderno los referentes temáticos del periodo, indicadores de desempeño, criterios evaluativos	-Tareas -Trabajo personal en el cuaderno. -Participación en clase.	-trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Actividades complementarias	-Aplica los conceptos básicos en el computador mediante el mouse y el teclado. -Explora los elementos básicos que conforman el sistema Windows.
	INFORMATICA: Identificar el plan de área del periodo	-Explicación de la metodología de la materia. -consignación -actividad del tema	-PC -Video Beam -HDMI -USB -Sala de Informatica -Videos -Power point -Documentos.		

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

6		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Consignación</li> <li>-Ilustración.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Videos</li> <li>-Power point</li> <li>-Documentos.</li> <li>-Cuaderno de Tecnología</li> <li>-Cartuchera</li> <li>-Planeación</li> </ul>	-Actividades complementarias	
	INFORMATICA:  Como abrir y cerrar una ventana	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Aprender como abrir y cerrar una ventana</li> <li>-ejercicios con el mouse en el computador en programas de lectura o que pueda usar clic.</li> <li>-calificar el desempeño de la clase.</li> </ul>			
7	TECNOLOGIA: <b>INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS UTILIZADOS PARA REALIZAR SU OFICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Explicación</li> <li>-Dialogo dirigido</li> <li>-Consignación</li> <li>-Ilustración</li> <li>-Utilización de juguetes que se utilizan en diversos oficios.</li> <li>-Juego dentro del aula</li> <li>-Desarrollo de talleres de clases.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-PC</li> <li>-Video Beam</li> <li>-HDMI</li> <li>-USB</li> <li>-Sala de Informatica</li> <li>-Videos</li> <li>-Power point</li> <li>-Documentos.</li> <li>-Cuaderno de Tecnología</li> <li>-Cartuchera</li> <li>-Planeación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-trabajos en clase.</li> <li>-Revisión de tareas y deberes.</li> <li>-Exposiciones</li> <li>-talleres finales.</li> <li>-Actividades complementarias</li> </ul>	
	INFORMATICA:  Elementos del juego: ingreso, salida. Uso básico, herramientas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Repaso de las partes del computador en la sala de sistemas.</li> <li>-ejercicios con el mouse en el computador en programas de lectura o que pueda usar clic.</li> <li>-calificar el desempeño de la clase.</li> </ul>			
8	TECNOLOGIA:  <b>SECRETARIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Explicación</li> <li>-Dialogo dirigido</li> <li>-Consignación DEL 4 AL 8 DE MARZO</li> <li>-Ilustración</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-PC</li> <li>-Video Beam</li> <li>-HDMI</li> <li>-USB</li> <li>-Sala de Informática</li> <li>-Videos</li> <li>-Power point</li> <li>-Documentos.</li> <li>-Cuaderno de Tecnología</li> <li>-Cartuchera</li> <li>-Planeación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-trabajos en clase.</li> <li>-Revisión de tareas y deberes.</li> <li>-Exposiciones</li> <li>-talleres finales.</li> <li>-Actividades complementarias</li> </ul>	
	INFORMATICA:  Elementos del juego: ingreso, salida. Uso básico, herramientas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Repaso de las partes del computador en la sala de sistemas.</li> <li>-ejercicios con el mouse en el computador en programas de lectura o que pueda usar clic.</li> <li>-calificar el desempeño de la clase.</li> </ul>			
9	TECNOLOGIA: <b>HISTORIA DEL COMPUTADOR COMO TECNOLOGÍA PARA REALIZAR UN OFICIO.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Explicación</li> <li>-Dialogo dirigido</li> <li>-Consignación de la historia del computador Anexo parte inferior. y observación de video.</li> <li>-Ilustración</li> <li>-videoplayback.mp4</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-PC</li> <li>-Video Beam</li> <li>-HDMI</li> <li>-USB</li> <li>-Sala de Informática</li> <li>-Videos</li> <li>-Power point</li> <li>-Documentos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-trabajos en clase.</li> <li>-Revisión de tareas y deberes.</li> <li>-Exposiciones</li> <li>-talleres finales.</li> <li>-Actividades complementarias</li> </ul>	

	<b>INFORMATICA:</b> Realizar la autoevaluación y la coevaluación, ajustes de notas.	-Entrega de las actividades finales del periodo calificadas. -ajustes de notas -rotulo del segundo periodo	-Cuaderno de Tecnología -Cartuchera -Planeación		
10	<b>TECNOLOGIA:</b>  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	
	<b>INFORMATICA:</b> 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