

	Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO			
	PLANEACIÓN SEMANAL			
Área:	TECNOLOGIA E INFORMATICA	Asignatura:	INFORMATICA	
Periodo:	IV	Grado:	PRIMERO	
Fecha inicio:	SEPTIEMBRE	Fecha final:	NOVIEMBRE	
Intensidad Horaria semanal:1				

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA: INFORMATICA: ¿Qué nos puede aportar el internet, en la realización de nuestras actividades?

COMPETENCIAS:

- Clasifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia.
- Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones.

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
1	TECNOLOGIA	Presentación del área.	<ul style="list-style-type: none"> • Rótulo en el cuaderno del tercer periodo • Consignar el plan de área del cuarto periodo. 	-PC -Video Beam -HDMI	-trabajos en clase.	-Propositivo: Realiza ejercicios interactivos en el computador utilizando las
	INFORMATICA	Reconocer el plan de área del periodo.	-Rótulo en el cuaderno del periodo -Consignar el plan de área del periodo en el cuaderno.		-Revisión de tareas y deberes.	
	TECNOLOGIA	Movimiento del cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> • Observación de video • Dialogo de lo observado 			

2			<ul style="list-style-type: none"> Conocimientos previos Ilustración: Realiza ilustraciones de actividades que requieren movimiento. <ul style="list-style-type: none"> Consignación parte inferior. https://www.youtube.com/watch?v=rbveb656ZV4 	-USB -Cuadernos -Videos -Power point - Documentos. -Sala de Informatica	-Exposiciones -talleres finales. -Actividades complementarias	herramientas básicas del internet. - Argumentativo: Define el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida. -Interpretativo: Reconoce los diferentes artefactos que tienen energía y sus usos adecuados para la conservación y la economía.
	INFORMATICA	Aprender a encender y apagar el equipo.	-Saludo a los estudiantes -Explicación de como encender y apagar el pc -Ejercicio práctico con el pc -Juegos de manejo del mouse.			
3	TECNOLOGIA	Energía en los alimentos	<ul style="list-style-type: none"> Conocimientos previos Realización alimentos con plastilina Consignación. Anexo parte inferior Ilustración. Los alimentos que más me agradan. Revisión del trabajo Observación del video: https://www.youtube.com/watch?v=6ZtiP7bl538 			
	INFORMATICA	Manejo de las herramientas del computador a través de juegos multimedia	-Aprender a prender y apagar el pc -Aprender a ingresar a juegos -uso de algunas herramientas en el ejercicio práctico. -calificar el trabajo de la clase.			
4	TECNOLOGIA	Las frutas y verduras	<ul style="list-style-type: none"> Dialogo dirigido sobre frutas que consumes Consignación: Importancia de consumir frutas y las verduras: Anexo: Las frutas son importantes elementos en nuestra dieta diaria porque aportan carbohidratos, fibra vegetal, minerales frutas en nuestra alimentación como el magnesio, potasio y calcio, tan importantes para el buen funcionamiento del organismo, así como vitaminas. Observa el video: https://www.youtube.com/watch?v=bHsokNUYR7c 			
		Manejo de las herramientas	-Aprender a prender y apagar el pc -Aprender a ingresar a juegos -uso de algunas herramientas en el ejercicio práctico.			

	INFORMATICA	del computador a través de juegos multimedia	-calificar el trabajo de la clase.			
	SEMANA INSTITUCIONAL RECESO DE LOS ESTUDIANTES.					
5	TECNOLOGIA	Las carnes	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogo dirigido • Consignación: La carne se convierte en un elemento importante para el rendimiento ya que ayuda a fortalecer y construir los músculos, permite la correcta oxigenación del cuerpo y convierte los alimentos en combustible. 			
	INFORMATICA	Manejo de las herramientas del computador a través de juegos multimedia	<ul style="list-style-type: none"> -Aprender a prender y apagar el pc -Aprender a ingresar a juegos -uso de algunas herramientas en el ejercicio práctico. -calificar el trabajo de la clase. 			
6	TECNOLOGIA	Energía lumínica	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas en el grupo sobre el tema • Presentación de sombras chinecas de algunos niños del grado segundo al grado primero utilizando una linterna. • Ilustración de lo observado. 			
	INFORMATICA	Manejo de las herramientas del computador a través de juegos multimedia	<ul style="list-style-type: none"> -Aprender a prender y apagar el pc -Aprender a ingresar a juegos -uso de algunas herramientas en el ejercicio práctico. -calificar el trabajo de la clase. 			
7	TECNOLOGIA	Realización de títeres. Los alimentos	<ul style="list-style-type: none"> • Afianzamiento del trabajo realizado sobre la energía y los alimentos. • Realización de títeres. • Presentación de cada uno de los trabajos. • Revisión del trabajo en clase. • Observación de video: • https://www.youtube.com/watch?v=rqn_epMa9OE 			

	INFORMATICA	Manejo del mouse	-Explicación del mouse y sus partes. -ejercicio con los juegos multimedia del mouse.			
8	TECNOLOGIA	Continuación del tema anterior,	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de cada uno de los trabajos. 			
	INFORMATICA	Realizar la Actividad final del periodo	-Indicaciones de la actividad final. -Realizar la actividad del periodo (ver anexo) -Al finalizar la clase recoger la actividad para calificarla.			
9	TECNOLOGIA	Energía que produce mi cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> • Explicación • Realización de experimentos: cepillo y papeles. • Observación de video sobre la energía que produce mi cuerpo. • https://www.youtube.com/watch?v=m9Br9Jd7Tg4 • https://www.youtube.com/watch?v=rMSeF-t9mto 			
	INFORMATICA	Realizar devolución de la actividad final del periodo y autoevaluación	-Devolución de la actividad final del periodo calificada. -Autoevaluación.			
10	TECNOLOGIA	SEMANA INSTITUCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • ENTREGA DE INFORMES • LIBROS REGLAMENTARIOS • REUNIÓN 			
	INFORMATICA	Realizar ajustes de notas.	-Ajustes de notas pendientes -A.C.A -Refuerzos de final de año			

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				Autoeva.	Coeva.	
INFORMATICA: REVISION DE LA ACTIVIDAD PREVIA DEL PERIODO SEMANA 2	INFORMATICA: REVISION DE LAS ACTIVIDADES Y DEBERES SEMANA 3 Y 4 - 5			ACTIVIDADES DE LOS TEMAS PROPUESTOS SEMANA 6- 7	ACTIVIDAD FINAL DEL PERIODO SEMANA 8			AUTOEVALUACION DEL AREA SEMANA 9	COEVALUACION DEL AREA SEMANA 9	