



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

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

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

	<b>INFORMATICA</b>	Manejo del mouse	-Explicación del mouse y sus partes. -ejercicio con los juegos multimedia del mouse.			
<b>8</b>	<b>TECNOLOGIA</b>	Continuación del tema anterior,	• Presentación de cada uno de los trabajos.			
	<b>INFORMATICA</b>	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.			
<b>9</b>	<b>TECNOLOGIA</b>	Energía que produce mi cuerpo.	• Explicación • Realización de experimentos: cepillo y papeles. • Observación de video sobre la energía que produce mi cuerpo. • <a href="https://www.youtube.com/watch?v=m9Br9Jd7Tq4">https://www.youtube.com/watch?v=m9Br9Jd7Tq4</a> • <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rMSeF-t9mto">https://www.youtube.com/watch?v=rMSeF-t9mto</a>			
	<b>INFORMATICA</b>	Realizar devolución de la actividad final del periodo y autoevaluación	-Devolución de la actividad final del periodo calificada. -Autoevaluación.			
<b>10</b>	<b>TECNOLOGÍA</b>	SEMANA INSTITUCIONAL	• ENTREGA DE INFORMES • LIBROS REGLAMENTARIOS • REUNIÓN			
	<b>INFORMATICA</b>	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		AUTOEV/ALUACION DEL AREA SEMANA 9	
							COEV/VALUACION DEL AREA SEMANA 9	