



Institución Educativa EL ROSARIO DE BELLO



PLANEACIÓN SEMANAL

Área:	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	Asignatura:	TECNOLOGIA E INFORMÁTICA	
Periodo:	I	Grado:	SEGUNDO	
Fecha inicio:	ENERO	Fecha final:	MARZO	
Docente:		Intensidad Horaria semanal:	2	

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA

Tecnología: ¿Cómo he visto el avance de los inventos tecnológicos en el municipio de Bello?

Informática: ¿Cómo aprovechar el entorno de Windows como base para el desarrollo de mis actividades?

COMPETENCIAS:

Tecnología:

- Reconozco las implicaciones que los productos tecnológicos tienen sobre la vida de las personas y otras especies.

Informática:

- Reconoce y describe la importancia de algunos artefactos creados por el hombre para satisfacer sus necesidades, teniendo en cuenta los recursos y procesos involucrados, diferenciando productos tecnológicos de productos naturales.

ESTÁNDARES:

- Identifico y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas de mi entorno y el de mis antepasados.
- Exploro mi entorno cotidiano y reconozco la presencia de elementos naturales y de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida.
- Identifico productos tecnológicos, en particular artefactos, para solucionar problemas de la vida cotidiana.
- Identifico algunos artefactos, productos y procesos de mi entorno cotidiano, explico algunos aspectos de su funcionamiento y los utilizo en forma segura y apropiada.

SEMANA	REFERENTE TEMÁTICO	ACTIVIDADES	RECURSOS	ACCIONES EVALUATIVAS	INDICADORES DE DESEMPEÑO
Semana 1	Tecnología PRESENTACIÓN DEL PLAN DE ÁREA	Reconocer el plan de trabajo para este segundo período 1. Realizar portada del segundo período. 2. Consignar el plan de área. 3. Introducir el concepto de inventor: ¿Qué es un inventor? ¿Qué hace un inventor? https://acortar.link/2R7S6g	Tecnologías de la información y la comunicación: -YouTube: videos explicativos y reflexivos. -Páginas web interactivas: Kahoot, Quizzlet.	- Trabajo en clase: manejo del tiempo, calidad del trabajo. - Sustentación: expresión de sus ideas, participación en las discusiones grupales.	TECNOLOGÍA Argumentativo: Indago y discuto con otros sobre los impactos que algunos productos tecnológicos tienen en los

		4. Realizar dibujo de como nos imagináramos siendo inventores.	-Plataformas de diseño creativo: Canva, PowerPoint. -Video Beam, pantalla, computador	Trabajo práctico: manejo del cuaderno, ilustraciones creativas, toma de nota, elaboración de actividades propuestas.	estilos de vida de las personas y las demás especies. Propositivo: Relato cómo mis acciones sobre el medio ambiente afectan a otros y cómo las realizadas por los demás me afectan. Interpretativo: Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología y la informática a través de preguntas e intercambio de ideas.
	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.	-trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Actividades complementarias	
Semana 2	Tecnología INVENTORES DEL ÁREA METROPOLITANA	Identificar los principales inventores del área metropolitana del Valle de Aburrá - Consigar en el cuaderno de tecnología los inventores más reconocidos del área metropolitana. - En fichas bibliográficas y con plastilina realizar uno de los inventos que hayan realizado las personas mencionadas anteriormente. https://acortar.link/jhcbcd	Tecnologías de la información y la comunicación: -YouTube: videos explicativos y reflexivos. -Páginas web interactivas: Kahoot, Quizzlet. -Plataformas de diseño creativo: Canva, PowerPoint. -Video Beam, pantalla, computador Materiales que permitan la expresión creativa: -Afiches, infografías: cartulinas, marcadores, imágenes.	- Trabajo en clase: manejo del tiempo, calidad del trabajo. - Sustentación: expresión de sus ideas, participación en las discusiones grupales. - Trabajo práctico: manejo del cuaderno, ilustraciones creativas, toma de nota, elaboración de actividades propuestas.	
	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.	-trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Actividades complementarias	

Semana 3	Tecnología MEDELLÍN, DISTRITO DE LA INNOVACIÓN	Reconocer por qué Medellín es un distrito de la ciencia, tecnología e innovación 1. Escribir la importancia de Medellín como distrito de la innovación. 2. Observa la historia del Parque Explora. 3. En el cuaderno, realizar un dibujo sobre otra atracción que le agregaríamos al parque Explora. https://acortar.link/YguKfh	Tecnologías de la información y la comunicación: -YouTube: videos explicativos y reflexivos. -Páginas web interactivas: Kahoot, Quizzlet. -Plataformas de diseño creativo: Canva, PowerPoint. -Video Beam, pantalla, computador Materiales que permitan la expresión creativa: -Afiches, infografías: cartulinas, marcadores, imágenes.	• Trabajo en clase: manejo del tiempo, calidad del trabajo. • Sustentación: expresión de sus ideas, participación en las discusiones grupales. • Trabajo práctico: manejo del cuaderno, ilustraciones creativas, toma de nota, elaboración de actividades propuestas.	
	INFORMATICA: Comprender las normas de la sala de informática.	-Explicación de la metodología de la materia. -consignación en el cuaderno de las normas -ficha del tema -tarea: dibuja lo aprendido	-PC -Video Beam -HDMI -USB -Sala de Informatica -Videos -Power point -Documentos.	-trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Actividades complementarias	
Semana 4	Tecnología INVENTOS COLOMBIANOS: LAS VACUNAS CONTRA LA MALARIA	Construir aprendizajes sobre las vacunas inventadas y desarrolladas en Colombia 1. Escribir quién fue Manuel Elkin Patarroyo y qué inventó. 2. Conocer qué son las vacunas y como funcionan. 3. Desarrollar ficha sobre las vacunas: - Título - Dibujo de una vacuna - Explicación	Tecnologías de la información y la comunicación: -YouTube: videos explicativos y reflexivos. -Páginas web interactivas: Kahoot, Quizzlet. -Plataformas de diseño creativo: Canva, PowerPoint. -Video Beam, pantalla, computador Materiales que permitan la expresión creativa: -Afiches, infografías: cartulinas, marcadores, imágenes.	• Trabajo en clase: manejo del tiempo, calidad del trabajo. • Sustentación: expresión de sus ideas, participación en las discusiones grupales. • Trabajo práctico: manejo del cuaderno, ilustraciones creativas, toma de nota, elaboración de actividades propuestas.	

	INFORMATICA: Identificar las partes del computador y como aprender y apagar el equipo.	-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.	-PC -Video Beam -HDMI -USB -Sala de Informatica -Videos -Power point -Documentos.	-trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Actividades complementarias	
Semana 5	Tecnología INVENTOS COLOMBIANOS: EL MARCAPASOS	Conocer la historia del marcapasos inventado por científicos colombianos 1. Reconocer el inventor colombiano que desarrolló el marcapasos. 2. En el cuaderno pegar la imagen de un marcapasos. 3. Realizar un microrrelato sobre cómo un marcapasos puede cambiar la vida de las personas.	Tecnologías de la información y la comunicación: -YouTube: videos explicativos y reflexivos. -Páginas web interactivas: Kahoot, Quizzlet. -Plataformas de diseño creativo: Canva, PowerPoint. -Video Beam, pantalla, computador Materiales que permitan la expresión creativa: -Afiches, infografías: cartulinas, marcadores, imágenes.	• Trabajo en clase: manejo del tiempo, calidad del trabajo. • Sustentación: expresión de sus ideas, participación en las discusiones grupales. • Trabajo práctico: manejo del cuaderno, ilustraciones creativas, toma de nota, elaboración de actividades propuestas.	
	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.	-PC -Video Beam -HDMI -USB -Sala de Informatica -Videos -Power point -Documentos.	-trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Actividades complementarias	
Semana 6	Tecnología INVENTOS COLOMBIANOS: LA EXPEDICIÓN A MARTE	Enaltecer la labor de las mujeres en la ciencia a través del reconocimiento de la expedición a Marte comandada por una astrónoma colombiana	Tecnologías de la información y la comunicación: -YouTube: videos explicativos y reflexivos. -Páginas	• Trabajo en clase: manejo del tiempo, calidad del trabajo. • Sustentación: expresión de sus ideas, participación	

		1. Reconocer quién fue la astrónoma colombiana que impulsó la expedición a marte. 2. Realizar un dibujo sobre como nos imaginamos este planeta. 3. Escribir cómo llegaríamos a este planeta y socializarlo.	web interactivas: Kahoot, Quizzlet. -Plataformas de diseño creativo: Canva, PowerPoint. -Vídeo Beam, pantalla, computador Materiales que permitan la expresión creativa: -Afiches, infografías: cartulinas, marcadores, imágenes.	en las discusiones grupales. • Trabajo práctico: manejo del cuaderno, ilustraciones creativas, toma de nota, elaboración de actividades propuestas.	
	INFORMATICA: Como abrir y cerrar una ventana	-Aprender como abrir y cerrar una ventana -ejercicios con el mouse en el computador en programas de lectura o que pueda usar clic. -calificar el desempeño de la clase.	-PC -Vídeo Beam -HDMI -USB -Sala de Informática -Videos -Power point -Documentos.	-trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Actividades complementarias	
Semana 7	Tecnología INVENTOS COLOMBIANOS: PROTECCIÓN MEDIOAMBIENTAL	Reconocer cómo los científicos colombianos han incentivado la protección al medio ambiente. 1. Leer el siguiente link y en un octavo de cartulina dibujar los inventos colombianos que ayudan a preservar el medio ambiente https://acortar.link/jtGw5f	Tecnologías de la información y la comunicación: -YouTube: videos explicativos y reflexivos. -Páginas web interactivas: Kahoot, Quizzlet. -Plataformas de diseño creativo: Canva, PowerPoint. -Vídeo Beam, pantalla, computador Materiales que permitan la expresión creativa: -Afiches, infografías: cartulinas, marcadores, imágenes.	• Trabajo en clase: manejo del tiempo, calidad del trabajo. • Sustentación: expresión de sus ideas, participación en las discusiones grupales. • Trabajo práctico: manejo del cuaderno, ilustraciones creativas, toma de nota, elaboración de actividades propuestas.	
	INFORMATICA:	-Repaso de las partes del computador en la sala de sistemas.	-PC -Vídeo Beam -HDMI -USB	-trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones	

	Elementos del juego: ingreso, salida. Uso básico, herramientas.	-ejercicios con el mouse en el computador en programas de lectura o que pueda usar clic. -calificar el desempeño de la clase.	-Sala de Informatica -Videos -Power point -Documentos.	-talleres finales. -Actividades complementarias	
Semana 8	Tecnología INVENTORES COLOMBIANOS EN LA CONQUISTA DEL ESPACIO	Identificar como Colombia ha aportado a la conquista del universo https://acortar.link/NF7iIQ - Conocer las personas que han estado en las expediciones al espacio y han sido de nuestro país: - Escribir su nombre - En el cuaderno realizar un dibujo de como nos imaginamos que los astronautas recorren otros planetas.	Tecnologías de la información y la comunicación: -YouTube: videos explicativos y reflexivos. -Páginas web interactivas: Kahoot, Quizzlet. -Plataformas de diseño creativo: Canva, PowerPoint. -Video Beam, pantalla, computador Materiales que permitan la expresión creativa: -Afiches, infografías: cartulinas, marcadores, imágenes.	- Trabajo en clase: manejo del tiempo, calidad del trabajo. - Sustentación: expresión de sus ideas, participación en las discusiones grupales. - Trabajo práctico: manejo del cuaderno, ilustraciones creativas, toma de nota, elaboración de actividades propuestas.	
	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.	-PC -Video Beam -HDMI -USB -Sala de Informatica -Videos -Power point -Documentos.	-trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Actividades complementarias	
Semana 9	Tecnología INVENTOS COLOMBIANOS: LOS PANELES SOLARES	Reconocer qué científicos colombianos han implementado la tecnología de los paneles solares. - Visitar el siguiente link y dialogar sobre lo encontrado allí: https://acortar.link/DhFrIn - Con materiales reciclables realizar el modelo de un panel solar.	Tecnologías de la información y la comunicación: -YouTube: videos explicativos y reflexivos. -Páginas web interactivas: Kahoot, Quizzlet. -Plataformas de diseño creativo: Canva, PowerPoint.	- Trabajo en clase: manejo del tiempo, calidad del trabajo. - Sustentación: expresión de sus ideas, participación en las discusiones grupales. - Trabajo práctico: manejo del cuaderno,	

			-Video Beam, pantalla, computador Materiales que permitan la expresión creativa: -Afiches, infografías: cartulinas, marcadores, imágenes.	ilustraciones creativas, toma de nota, elaboración de actividades propuestas.	
	INFORMATICA: Realizar la autoevaluación y la coevaluación, ajustes de notas.	-Entrega de las actividades finales del periodo calificadas. -ajustes de notas -rotulo del segundo periodo	-PC -Video Beam -HDMI -USB -Sala de Informatica -Videos -Power point -Documentos.	-trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Actividades complementarias	
Semana 10	Tecnología AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN	Conversatorio final ¿Qué aprendí? ¿Qué mensaje puedo llevar a mi hogar con los contenidos aprendidos en el período? Realizar la autoevaluación y la coevaluación. Se dan los siguientes puntos para la autoevaluación - Trabajo en clase - Manejo del tiempo - Participación respetuosa - Presentación personal - Cuidado del medio ambiente	Tecnologías de la información y la comunicación: -YouTube: videos explicativos y reflexivos. -Páginas web interactivas: Kahoot, Quizzlet. -Plataformas de diseño creativo: Canva, PowerPoint. -Video Beam, pantalla, computador Materiales que permitan la expresión creativa: -Afiches, infografías: cartulinas, marcadores, imágenes.	- Trabajo en clase: manejo del tiempo, calidad del trabajo. - Sustentación: expresión de sus ideas, participación en las discusiones grupales. - Trabajo práctico: manejo del cuaderno, ilustraciones creativas, toma de nota, elaboración de actividades propuestas.	
	INFORMATICA: Realizar la autoevaluación y la coevaluación, ajustes de notas.	-Entrega de las actividades finales del periodo calificadas. -ajustes de notas -rotulo del segundo periodo	-PC -Video Beam -HDMI -USB -Sala de Informatica -Videos -Power point -Documentos.	-trabajos en clase. -Revisión de tareas y deberes. -Exposiciones -talleres finales. -Actividades complementarias	

Observaciones:

CRITERIOS EVALUATIVOS	
1. Trabajo Individual. 2. Trabajo colaborativo. 3. Trabajo en equipo. 4. Actividades Evaluativas. 5. Trabajos de consulta. 6. Practicas. 7. Desarrollo de talleres 8. Mapas conceptuales.	
CRITERIOS EVALUATIVOS (ACTITUDINALES)	
1. Manejo eficiente y eficaz del trabajo en el aula. 2. Autoevaluación. 3. Trabajo en equipo. 4. Participación en clase y respeto por la palabra. 6. Trabajo individual y grupal de manera responsable y eficaz. 7. Presentación personal y de su entorno. 8. Cuidado de los enseres de la sala de informática.	

ACTIVIDADES DE PROCESO 90%										ACTITUDINAL 10%	
Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10	Informática	Tecnología
Tecnología: Trabajo realizado en clase.		Tecnología: Trabajo realizado en clase.		Tecnología: Trabajo realizado en clase.		Tecnología: Trabajo realizado en clase.		Tecnología: Trabajo realizado en clase.		Participación. Actitud y disposición durante las clases de tecnología	
Informática: Revisión del ejercicio de clase , evaluando la competencia o logro		Informática: Revisión del ejercicio de clase , evaluando la competencia o logro		Informática: Revisión del ejercicio de clase, evaluando la competencia o logro		Informática: Revisión del ejercicio de clase, evaluando la competencia o logro		Informática: Revisión del ejercicio de clase , evaluando la competencia o logro		Participación. Actitud y disposición durante las clases de tecnología	