|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ASIGNATURA:** | TECNOLOGIA E INFORMATICA | **GRADO:** | 1º | **AÑO:** | 2020 |

**PRIMER PERIODO**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **REFERENTES DE CALIDAD** | **LOGROS** | | **EJE TEMÁTICO** | | **TEMAS/SUBTEMAS** |
| **ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS U ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS** | * **LOGRO COGNITIVO**:   Reconoce las partes del computador (teclado, Mouse, CPU, monitor, impresora) y su función.   * **LOGRO PROCEDIMENTAL:**   Expresa la función que cumple cada una de las partes del computador.   * **LOGRO ACTITUDINAL:**   Valora la utilidad que se les da a las diferentes clases de máquinas para desarrollar actividades de su vida cotidiana. | | * El computador. Reconocer el computador como una máquina que tiene muchas utilidades y que está formada por diferentes partes. | | * Qué es una máquina * El computador * La CPU * El monitor * El teclado * El Mouse o ratón * La impresora. |
| * Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados. |
| **DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE** |
| * Mayúscula inicial y sin negrilla. |
| **METODOLOGÍA** | | **EVALUACIÓN** | | **RECURSOS** | |
| • Siempre se iniciarán las actividades con un saludo.  • Estimular la atención y motivación de los estudiantes.  • Recordar los acuerdos de comportamiento del aula.  • Dar a conocer a los estudiantes los objetivos de la clase, temáticas y expectativas.  • Realizar la valoración de conocimientos previos relacionados con la temática.  • Presentación de la temática por el docente utilizando diversidad de herramientas como láminas, lecturas, computadores, aplicaciones, videos o explicación tradicional según corresponda.  • Realización de actividades en clase individuales y grupales tendientes a la ejercitación de la temática. Practicas usando recursos tecnológicos propios de área  • Las respuestas a las actividades serán valoradas y socializadas.  • Se realizará actividad de cierre por parte de docente con la colaboración de los estudiantes.  • Se implementarán actividades de refuerzo relacionadas con la temática para que con la ayuda de sus familias lo realicen en su hogar. | | Finalmente, la evaluación será continua de forma procesual a través del trabajo en clase, exposiciones y el trabajo final. Se utilizara la autoevaluación para que los estudiantes sean conscientes de sus propios aprendizajes, la coevaluación como una evaluación entre pares y la heteroevaluación como mecanismo del docente para consolidar los saberes.  La retroalimentación será permanente en la clase a través de comentarios orales acerca de lo trabajado. | | * Sala de sistemas con computadores en buen estado, video beam, amplificación de sonido, sistema operativo Windows, suite de office. * Conexión a Internet de banda ancha. * Materiales de consulta impresos. * Materiales de consulta publicados en Internet o diseñados por el mismo docente. * Sitios web donde hayan publicado materiales relacionados con los temas de las unidades temáticas. * recursos como webquest, videos, animaciones, tutoriales, entre otros, que utilice para orientar los proceso de formación. | |
| **BIBLIOGRAFÍA** | | | | | |
| * Texto: Tecnología Enter 1, Educar * Nueva Informática Práctica. Periódicos Asociados LTDA. Editorial Sol 90. Barcelona. 2016 * Práctico Curso de Informática e Internet. Casa Editorial El Tiempo. Planeta de Agostini. 2011 | | | | | |

**SEGUNDO PERIODO**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **REFERENTES DE CALIDAD** | **LOGROS** | | **EJE TEMÁTICO** | | **TEMAS/SUBTEMAS** |
| **ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS U ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS** | * **LOGRO COGNITIVO:**   Reconoce los pasos para encender y apagar el computador.   * **LOGRO PROCEDIMENTAL:**   Aplica los pasos para encender y apagar el computador.   * **LOGRO ACTITUDINAL:**   Valora la importancia del sistema operativo para el funcionamiento adecuado del computador. | | * Actividades en mi computador. Poner en práctica los pasos correctos para poner en funcionamiento el computador y realizar algunas tareas sencillas. | | * Prender y apagar el computador * El sistema operativo * Programas * Abrir y cerrar un programa * Archivos y Carpetas (Concepto y diferencias |
| * Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada. |
| **DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE** |
| * Mayúscula inicial y sin negrilla. |
| **METODOLOGÍA** | | **EVALUACIÓN** | | **RECURSOS** | |
| • Siempre se iniciarán las actividades con un saludo.  • Estimular la atención y motivación de los estudiantes.  • Recordar los acuerdos de comportamiento del aula.  • Dar a conocer a los estudiantes los objetivos de la clase, temáticas y expectativas.  • Realizar la valoración de conocimientos previos relacionados con la temática.  • Presentación de la temática por el docente utilizando diversidad de herramientas como láminas, lecturas, computadores, aplicaciones, videos o explicación tradicional según corresponda.  • Realización de actividades en clase individuales y grupales tendientes a la ejercitación de la temática. Practicas usando recursos tecnológicos propios de área  • Las respuestas a las actividades serán valoradas y socializadas.  • Se realizará actividad de cierre por parte de docente con la colaboración de los estudiantes.  • Se implementarán actividades de refuerzo relacionadas con la temática para que con la ayuda de sus familias lo realicen en su hogar. | | Finalmente, la evaluación será continua de forma procesual a través del trabajo en clase, exposiciones y el trabajo final. Se utilizara la autoevaluación para que los estudiantes sean conscientes de sus propios aprendizajes, la coevaluación como una evaluación entre pares y la heteroevaluación como mecanismo del docente para consolidar los saberes.  La retroalimentación será permanente en la clase a través de comentarios orales acerca de lo trabajado. | | * Sala de sistemas con computadores en buen estado, video beam, amplificación de sonido, sistema operativo Windows, suite de office. * Conexión a Internet de banda ancha. * Materiales de consulta impresos. * Materiales de consulta publicados en Internet o diseñados por el mismo docente. * Sitios web donde hayan publicado materiales relacionados con los temas de las unidades temáticas. * recursos como webquest, videos, animaciones, tutoriales, entre otros, que utilice para orientar los proceso de formación. | |
| **BIBLIOGRAFÍA** | | | | | |
| * Texto: Tecnología Enter 1, Educar * Nueva Informática Práctica. Periódicos Asociados LTDA. Editorial Sol 90. Barcelona. 2016 * Práctico Curso de Informática e Internet. Casa Editorial El Tiempo. Planeta de Agostini. 2011 | | | | | |

**TERCER PERIODO**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **REFERENTES DE CALIDAD** | **LOGROS** | | **EJE TEMÁTICO** | | **TEMAS/SUBTEMAS** |
| **ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS U ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS** | * **LOGRO COGNITIVO:** Identifica los diferentes dispositivos que funcionan por medio del computador. * **LOGRO PROCEDIMENTAL:** Pone en funcionamiento algunos dispositivos como: Disco compactos, memorias y cámaras * **LOGRO ACTITUDINAL:** Reconoce la importancia que tiene en la vida diaria el uso de dispositivos que se conectan al computador | | * El computador y sus amigos. Reconocer los diferentes dispositivos que funcionan por medio del computador. | | * Los discos compactos * El escáner * El modem * La memoria USB * La cámara digital |
| * Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana. |
| **DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE** |
| * Mayúscula inicial y sin negrilla. |
| **METODOLOGÍA** | | **EVALUACIÓN** | | **RECURSOS** | |
| • Siempre se iniciarán las actividades con un saludo.  • Estimular la atención y motivación de los estudiantes.  • Recordar los acuerdos de comportamiento del aula.  • Dar a conocer a los estudiantes los objetivos de la clase, temáticas y expectativas.  • Realizar la valoración de conocimientos previos relacionados con la temática.  • Presentación de la temática por el docente utilizando diversidad de herramientas como láminas, lecturas, computadores, aplicaciones, videos o explicación tradicional según corresponda.  • Realización de actividades en clase individuales y grupales tendientes a la ejercitación de la temática. Practicas usando recursos tecnológicos propios de área  • Las respuestas a las actividades serán valoradas y socializadas.  • Se realizará actividad de cierre por parte de docente con la colaboración de los estudiantes.  • Se implementarán actividades de refuerzo relacionadas con la temática para que con la ayuda de sus familias lo realicen en su hogar. | | Finalmente, la evaluación será continua de forma procesual a través del trabajo en clase, exposiciones y el trabajo final. Se utilizara la autoevaluación para que los estudiantes sean conscientes de sus propios aprendizajes, la coevaluación como una evaluación entre pares y la heteroevaluación como mecanismo del docente para consolidar los saberes.  La retroalimentación será permanente en la clase a través de comentarios orales acerca de lo trabajado. | | * Sala de sistemas con computadores en buen estado, video beam, amplificación de sonido, sistema operativo Windows, suite de office. * Conexión a Internet de banda ancha. * Materiales de consulta impresos. * Materiales de consulta publicados en Internet o diseñados por el mismo docente. * Sitios web donde hayan publicado materiales relacionados con los temas de las unidades temáticas. * recursos como webquest, videos, animaciones, tutoriales, entre otros, que utilice para orientar los proceso de formación. | |
| **BIBLIOGRAFÍA** | | | | | |
| * Texto: Tecnología Enter 1, Educar * Nueva Informática Práctica. Periódicos Asociados LTDA. Editorial Sol 90. Barcelona. 2016 * Práctico Curso de Informática e Internet. Casa Editorial El Tiempo. Planeta de Agostini. 2011 | | | | | |

**CUARTO PERIODO**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **REFERENTES DE CALIDAD** | **LOGROS** | | **EJE TEMÁTICO** | | **TEMAS/SUBTEMAS** |
| **ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS U ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS** | * **LOGRO COGNITIVO:** Reconoce a paint como un programa para realizar dibujos * **LOGRO PROCEDIMENTAL:** Utiliza las barras de herramientas y la paleta de colores en la realización de sus dibujos. Realiza dibujos sencillos en paint. * **LOGRO ACTITUDINAL:** Manifiesta interés al realizar dibujos en Paint y respeta los realizados por sus compañeros | | * Paint. Iniciar la realización de pequeños dibujos utilizando el programa Paint, siguiendo las instrucciones del profesor y aportando su propia creatividad. | | * Como entrar a paint. * Barras de herramientas de paint. * La barra de colores. * Creación de dibujos |
| * Exploro mi entorno cotidiano y diferencio elementos naturales de artefactos elaborados con la intención de mejorar las condiciones de vida. |
| **DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE** |
| * Mayúscula inicial y sin negrilla. |
| **METODOLOGÍA** | | **EVALUACIÓN** | | **RECURSOS** | |
| • Siempre se iniciarán las actividades con un saludo.  • Estimular la atención y motivación de los estudiantes.  • Recordar los acuerdos de comportamiento del aula.  • Dar a conocer a los estudiantes los objetivos de la clase, temáticas y expectativas.  • Realizar la valoración de conocimientos previos relacionados con la temática.  • Presentación de la temática por el docente utilizando diversidad de herramientas como láminas, lecturas, computadores, aplicaciones, videos o explicación tradicional según corresponda.  • Realización de actividades en clase individuales y grupales tendientes a la ejercitación de la temática. Practicas usando recursos tecnológicos propios de área  • Las respuestas a las actividades serán valoradas y socializadas.  • Se realizará actividad de cierre por parte de docente con la colaboración de los estudiantes.  • Se implementarán actividades de refuerzo relacionadas con la temática para que con la ayuda de sus familias lo realicen en su hogar. | | Finalmente, la evaluación será continua de forma procesual a través del trabajo en clase, exposiciones y el trabajo final. Se utilizara la autoevaluación para que los estudiantes sean conscientes de sus propios aprendizajes, la coevaluación como una evaluación entre pares y la heteroevaluación como mecanismo del docente para consolidar los saberes.  La retroalimentación será permanente en la clase a través de comentarios orales acerca de lo trabajado. | | * Sala de sistemas con computadores en buen estado, video beam, amplificación de sonido, sistema operativo Windows, suite de office. * Conexión a Internet de banda ancha. * Materiales de consulta impresos. * Materiales de consulta publicados en Internet o diseñados por el mismo docente. * Sitios web donde hayan publicado materiales relacionados con los temas de las unidades temáticas. * recursos como webquest, videos, animaciones, tutoriales, entre otros, que utilice para orientar los proceso de formación. | |
| **BIBLIOGRAFÍA** | | | | | |
| * Texto: Tecnología Enter 1, Educar * Nueva Informática Práctica. Periódicos Asociados LTDA. Editorial Sol 90. Barcelona. 2016 * Práctico Curso de Informática e Internet. Casa Editorial El Tiempo. Planeta de Agostini. 2011 | | | | | |

|  |
| --- |
| **LOGROS PROMOCIONALES** |
| * **LOGRO COGNITIVO:** Identifica los principales elementos que conforman un computador y su funcionalidad. Identifica la funcionalidad de las principales herramientas del programa Paint. * **LOGRO PROCEDIMENTAL:** Trabaja adecuadamente con ventanas en el sistema operativo window, realiza dibujos libres en Paint y usa diversos dispositivos externos del computador. * **LOGRO ACTITUDINAL:** Valora la utilidad que se les da a las diferentes herramientas tecnológicas para desarrollar actividades de su vida cotidiana. Asiste a clases puntualmente portando correctamente el uniforme que le corresponde cada día, llevando su cuaderno en orden y manteniendo una actitud de respeto y colaboración. |