|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ASIGNATURA:** | TECNOLOGIA E INFORMATICA | **GRADO:** | 2º | **AÑO:** | 2023 |

**PRIMER PERIODO**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **REFERENTES DE CALIDAD** | **LOGROS** | **EJE TEMÁTICO** | **TEMAS/SUBTEMAS** |
| **ESTÁNDARES DE COMPETENCIAS U ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS** | * **LOGRO COGNITIVO**:

Identificar los elementos del hardware del computador y su funcionalidad.Reconocer el computador como una máquina que tiene muchas utilidades y que está formada por diferentes partes.* **LOGRO PROCEDIMENTAL:**

Establecer diferencias entre el hardware y el software y trabajar con ventanas y carpetas.**LOGRO ACTITUDINAL:** Valorar la utilidad del hardware y el software en el desarrollo de diferentes actividades. | * Uso mi computador.
 | * Hardware
* Software
* Botón inicio
* Abrir y cerrar programas
* Acciones del ratón
* Crear carpetas.
 |
| * 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 2, 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:**

Reconocer la función que realiza el teclado en el computador e identificar la ubicación de los diferentes grupos de teclas.**LOGRO PROCEDIMENTAL:**Utilizar las teclas especiales (enter, bloq mayus, shift, espaciadora, direccionales)* **LOGRO ACTITUDINAL:**

Acatar las recomendaciones sobre el cuidado que debe tener con el teclado, dándole la aplicabilidad correspondiente. | * El teclado. Reconocer el teclado como un dispositivo para ingresar información al computador y los grupos de teclas que lo conforman.
 | * El teclado
* Teclas funcionales
* Teclas Alfanuméricas
* Teclas especiales (enter, bloq mayus, shift, espaciadora, direccionales)
 |
| * 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 2, 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:** Reconocer algunas herramientas de Windows, como el escritorio, el botón inicio y los íconos.
* **LOGRO PROCEDIMENTAL:** Explorar los diferentes componentes que tiene el escritorio de Windows y emplearlos apropiadamente.
* **LOGRO ACTITUDINAL:** Demostrar una actitud positiva en el manejo de las temáticas desarrolladas.
 | * El escritorio de Windows.
 | * Manejo de ventanas
* La barra de tareas
* El protector de pantalla
* Fondos de pantalla
* El calendario
* El reloj
 |
| * 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 2, 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:** Reconocer las diferentes herramientas de la barra de Paint.
* **LOGRO PROCEDIMENTAL:** Utilizar el programa Paint para elaborar dibujos, los guarda en un archivo y los abre.
* **LOGRO ACTITUDINAL:** Valorar sus trabajos y los de sus compañeros.
 | * Dibujar en PAINT.
 | * Como entrar a Paint
* Barra de herramientas de Paint
* Barra de colores
* Elaboración de dibujos con Paint
* Guardar y abrir 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 2, 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:** Identificar los principales elementos que conforman un computador y su funcionalidad. Reconocer la funcionalidad de las principales herramientas del programa Paint e identificar los principales elementos para trabajar en Windows.
* **LOGRO PROCEDIMENTAL:** Trabajar adecuadamente con las principales características del sistema operativo Windows (ventanas, configuraciones básicas y carpetas), realizar dibujos libres en Paint.
* **LOGRO ACTITUDINAL:** Valorar la utilidad que se les da a las diferentes herramientas tecnológicas para desarrollar actividades de su vida cotidiana. Asistir 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.
 |