|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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. |