



**MODELO DE FORMACIÓN POR
PROCESOS Y VALORES CRISTIANOS**
PROCESO: DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR
PLAN DE AULA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Código: DDC-PAL-08

Versión 1.0

Fecha última actualización
25/08/2010

Página 1 de 3

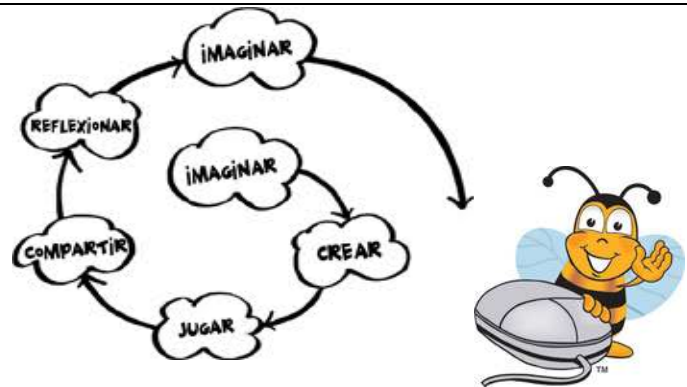
ÁREA: TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA | GRADO: PRIMERO | PERIODO: II | FECHA: 28 NOV – 23 MARZ

ESTUDIANTE:

DOCENTE: DIANA LORENA VELASCO CRUZ

EJE(S) ARTICULADOR(ES):

- NATURALEZA DE LA TECNOLOGÍA
- APROPIACIÓN Y USO DE LA TECNOLOGÍA



1. METAS DE CALIDAD DE ÁREA:

a. DIMENSIÓN COGNITIVA:

1. Expreso mis pensamientos e ideas al observar qué materiales se han utilizado para la fabricación de algunos artefactos creados por el hombre para satisfacer necesidades y que forman parte de nuestra vida, demostrándolo al utilizar el texto oral y escrito fortaleciendo así mi capacidad oral y escrita.

b. DIMENSIÓN SOCIAL:

1. Participo de manera individual y colectiva al seguir las instrucciones dadas en la organización del escritorio, el manejo de ventanas (maximizar, minimizar, cerrar y mover), manejo básico de archivos (abrir, cerrar, grabar) fortaleciendo mi capacidad como ser social y espiritual.
2. Participo de manera individual y colectiva fortaleciendo mi capacidad como ser social y espiritual al seguir las instrucciones dadas en el manejo del editor de dibujo para la elaboración de dibujos y el procesador de texto para crear, seleccionar y editar textos, utilizando las herramientas para estas actividades.

2. EL SABER: (¿Qué?)

ARTEFACTOS COTIDIANOS DEL ENTORNO

- Definición de artefacto
- Materiales naturales y artificiales

LA COMPUTADORA COMO OBJETO DE TRABAJO

-El escritorio

- Partes del escritorio
- Botón de Inicio

-Elementos de una Ventana

- Minimizar
- Maximizar
- Cerrar
- Barra de título

-Paint

- herramientas del graficador (lápiz, pincel, borrador, balde de relleno, aerógrafo, herramienta de texto, elipse, rectángulo, línea curva, línea recta, paleta de colores)


Scratch


- Entorno de trabajo Scratch
- Herramientas de dibujo
- Concepto de escenario, objeto algoritmo
- Animar un paisaje

-Creación de texto en Word

- Formato: Fuente. Color de la Fuente
- Tipo fuente
- Tamaño de la fuente.

- Negrita
- Cursiva
- Subrayado
- Tecla Enter
- Tecla barra espaciadora

	MODELO DE FORMACIÓN POR PROCESOS Y VALORES CRISTIANOS		Código: DDC-PAL-08
	PROCESO: DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR		
	PLAN DE AULA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		
Versión 1.0	Fecha última actualización 25/08/2010	Página 2 de 3	
<ul style="list-style-type: none"> • Tecla BloqMayus • Guardar, abrir <p>Bibliografías: LÓPEZ GARCÍA Juan Carlos. Programación con Scratch. Fundación Gabriel Piedrahita Uribe. Tercera Edición.</p>			
3. INDICADORES DE GESTIÓN: (¿Para qué?)			Tiempo previsto Por semana (Cuándo)
<p><u>Hacia la utilización de texto orales y escritos en la descripción de artefactos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo y describo algunos artefactos existentes en su hogar con base en características, tales como: de que material están hechos, que forma tienen y que función realiza. • Trabajo la guía Página 42, 43, 45, 46,47,48,50,51,52 para la aplicación y comprensión del tema llevándolo hacia la utilización del texto escrito y oral 			Semana No.
<p><u>Hacia la participación de manera individual y colectiva al seguir las instrucciones</u></p> <p>Conozcamos el Escritorio del computador Sigo las instrucciones para organizar el escritorio e identificar sus partes Realizo la guía página 56, 55, 56, 57 siguiendo las instrucciones dadas para la aplicación y comprensión del tema.</p> <p>Dibujemos en Paint</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso el programa (Paint) para desarrollar la creatividad. Identifico las funciones de las herramientas del programa. Para la aplicación y comprensión del tema trabajo en la guía páginas 63 y 64 • Sigo las instrucciones dadas por la docente, para la creación de diversos dibujos sencillos, donde practico cada una de las herramientas de Paint, ya sea en forma individual o en parejas. Trabajo la guía página 61-62 y 63 			Semana No. 14-15
<p>Participo en la exploración e identificación del Entorno de trabajo en Scratch y creación de dibujos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso el programa Scratch siguiendo las instrucciones dadas para la exploración del entorno de trabajo. • Realizo la Activity 1 de la guía de informática: sigo las instrucciones de la maestra indicadas en la página 68 de la guía de informática para la elaboración de un objeto consignado en la página 69. 			Semana No. 21
<p>Creando un escenario en Scratch</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizo la página 75-76 de la guía • Desarrollo la Activity 2 de la guía de informática: utilizo el editor de pinturas de Scratch para dibujar un escenario (paisaje), siguiendo las instrucciones de la maestra indicadas en la página 71 de la guía de informática. 			Semana 23
<p>Animando un paisaje en Scratch</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizo la Activity 3 de la guía de informática: utilizo la paleta de bloques de Scratch para programar mi primera animación con la orientación de la maestra y al seguir las instrucciones consignadas en la página 72-73 y 74. • Utilizo el editor de pintura del programa Scratch y dibujo el escenario del acuario creado en la página 76. Luego sigo la orientación de la maestra siguiendo las instrucciones indicadas en la página 78 			Semana 24 Semana No. 25-26-27
<p>Escribamos en Word Procesador de Texto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sigo las instrucciones de la maestra indicadas en la página 81 para la exploración de los elementos de la ventana Word y la identificación de algunas herramientas de formato página 82-83. 			Semana 29-30

	MODELO DE FORMACIÓN POR PROCESOS Y VALORES CRISTIANOS		Código: DDC-PAL-08
	PROCESO: DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR		
	PLAN DE AULA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA		Página 3 de 3
Versión 1.0		Fecha última actualización 25/08/2010	
<ul style="list-style-type: none"> Realizo ejercicios para la localización e identificación de algunas teclas principales ubicadas en la zona de navegación del teclado como son: la barra espaciadora, el teclado de desplazamiento, la mayúscula, el teclado alfanumérico, el Enter, la tecla para borrar letras, para la edición de textos sencillos en el programa Word, donde practico cada uno de los iconos de la barra de formato, ya sea en forma individual o en parejas. Trabajo la guía páginas 84, 87, 88 para la aplicación y comprensión del tema. 			
4. RECURSOS Y CONTEXTOS: (¿Con qué? ¿Dónde?)			
<p>* CONTEXTOS: Sala de informática, salón de clase, zonas verdes</p> <p>* RECURSOS: Video Beam, computadores, guía taller, láminas, plastilina, colores, entre otros</p>			
5. MÉTODO Y/O INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: (¿Cómo?)			
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Observación diaria y permanente ✓ Participación en clase ✓ trabajos pedagógicas ✓ Trabajo grupal e individual ✓ Pruebas orales, escritas y de tipo Icfes ✓ Autoevaluación 			
6. OBSERVACIONES			
<ul style="list-style-type: none"> Semana 15: día martes (concierto de villancicos-preescolar y 1) y día Jueves (festivo) Semana 16: Salida vacaciones decembrinas hasta la semana 19 Semana 20: Día martes (jornada pedagógica). Semana 30: Evaluaciones finales segundo periodo 			